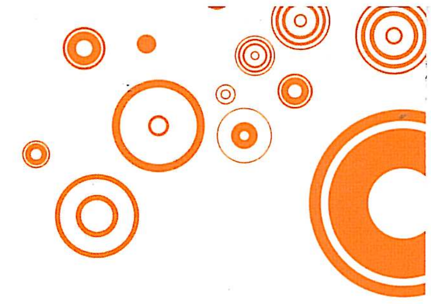


HALO ODST WOLFENSTEIN BATMAN ARKHAM ASYLUM DJ HERO
DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX
5,95€ Nº34 SEPTIEMBRE 2009
8 423793 600066 00034
grand theft auto
THE BALLAD OF GAY TONY
¡LO JUGAMOS EN EXCLUSIVA!
¡QUEREMOS FÚTBOL!
PES2010

XBOX LIVE

Así es la Nueva Experiencia XBOX

¿Te gustan los juegos, el cine y estar con los amigos?

Pues Xbox 360 te brinda un nuevo universo de posibilidades que te permiten disfrutar al máximo de tus hobbies favoritos. Descubre la diversión más auténtica, descubre **Xbox LIVE**.

Diviértete con tus amigos

Si te gusta compartir experiencias con tus amigos, con Xbox LIVE vas a pasártelo en grande. Gracias al magnífico servicio online de Xbox 360 podrás **chatear y comunicarte con tus amigos** siempre que quieras. Y si encima, conectáis la cámara Xbox LIVE Vision ¡podréis veros a través del televisor mientras habláis! Pero esto no es lo mejor, porque la mayoría de los juegos incorporan modalidades online con las que podrás **compartir con tus amigos experiencias inolvidables.**

Personaliza tu avatar

La nueva interfaz de Xbox LIVE es más flexible y elegante que nunca y, encima, ¡puedes personalizarla a tu antojo! Sí, porque podrás crear fácilmente un personaje que será **tu vivo retrato virtual...,** o el de quien tú quieras. Así, navegar por los diferentes menús resulta mucho más fácil y divertido.

Un catálogo insuperable

Sólo con Xbox 360 disfrutarás de **más de 1.000 títulos diferentes,** muchos de ellos exclusivos. Aventuras, Acción, Deportes, Música, Familiares... De todo y para todos. Y sólo con Xbox LIVE podrás descargarte **películas en alta definición, expansiones** para tus juegos favoritos o incluso **títulos exclusivos** a través del Bazar de Juegos online, ¡que además puedes probar gratuitamente antes de hacerte con ellos!



Para más información entra en www.xbox.es

¿Sabías que...?

- Xbox LIVE tiene 2 modalidades de suscripción:
  - Xbox LIVE Silver (gratuita).
  - Xbox LIVE Gold (de pago).
- Al comprar una consola Xbox 360, consigues una suscripción de prueba de Xbox LIVE Gold durante 1 mes.
- Xbox LIVE Gold te permite jugar online, obtener descuentos en tus juegos favoritos y descargarte contenido exclusivo ¡Sólo por 5€ al mes!





Personaliza tu avatar con todas las opciones que puedas imaginar y utilízalo para jugar y comunicarte con tus amigos en Xbox LIVE



Tus películas favoritas en alta definición

El mejor videoclub sin salir de casa. Sólo con Xbox LIVE podrás descargarte más de 250 películas a través del Bazar de Vídeo. Su amplia oferta y los 5 estrenos semanales lo convierten en un servicio imprescindible.

¿Todavía no te has conectado a Xbox LIVE?

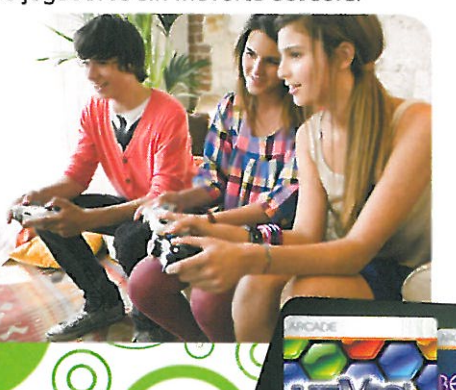
Es tan sencillo como seguir estos 5 pasos:

1. Escoge tu consola Xbox 360: Arcade, Pro o Elite.
2. Conéctate a internet por Wifi* o por cable Ethernet.
3. Escoge tu suscripción: Silver o Gold.
4. Crea tu avatar y encuentra a tus amigos para jugar o chatear.
5. Dirígete al Bazar Xbox LIVE y compra contenido con los Microsoft Points. Podrás adquirirlos en tiendas, en www.xbox.es o directamente desde tu consola en Xbox LIVE.



Comparte tu cuenta de Windows LIVE Messenger y mantén siempre el contacto con tus amigos a través del chat de vídeo, voz y texto.

Conoce a más de 17 millones de jugadores sin moverte del sofá.



El Bazar de Xbox LIVE cuenta con más de 20.000 descargas esperándote.



*Accesorio no incluido, a la venta por separado.



Peter, gracias por *Fable III*



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

En el momento de escribir este editorial, en el cierre del número, Peter Molyneux se encontraba en la Gamescom de Colonia (en el número que viene podréis ver un especial sobre el evento) anunciando *Fable Episodic* y hablando de ***Fable III***, cosa que a mí, personalmente, me llena de satisfacción, puesto que fue él, a través de *Fable II*, quien me devolvió la esperanza hace menos de un año.

Todos conocemos a Peter. Unos más, unos menos, pero todos sabemos que tiene la sana costumbre de 'hypear' todo lo que toca, y eso, a pesar de lo que puedan pensar algunos críticos, no es malo.

Y no lo es por una sencilla razón: alimentar la ilusión de los jugadores con sus promesas de un mundo en el que las historias nos llenen, entretengan y emocionen.

Aunque *Fable II* no fue nunca lo que nos vendió Molyneux, lo que no podemos negar es que fue uno de los juegos de Xbox 360 durante 2008 y, sobre todo, nos capturó con todas sus historias, sus personajes y escenarios, y cómo no, su mundo. En el momento en el que el bueno de Peter abrió la boca al comienzo de su intervención, todos ya sabíamos que tendremos que rebajar en el futuro un par de puntos su discurso. Pero ¿qué más da? ¿No os ha encantado sober que habrá ***Fable III***?

Toque de atención

Nada más finalizar la conferencia de Microsoft llamé a un par de amigos periodistas para intercambiar opiniones, como hicimos con el E3.

La conclusión fue que claramente la creadora de Xbox 360 quemó todas las naves realmente potentes en el pasado E3. ¿La razón? Obvia, jugaba en casa y era el momento de decirle a Sony y Nintendo en su cara, allí, con el estadio lleno, esta guerra la ganaremos.

Hasta cierto punto se puede entender, pero como dice uno de mis amigos: "Siempre hay que estar, y cuando se está, hay que ESTAR".

El anuncio de ***Fable III*** está bien, pero no olvidemos que esta industria se alimenta de anuncios constantes, y para eso están las ferias como el E3, Tokio Game Show o la Gamescom.

Vale que estaba presente con todo su catálogo, pero sabemos que nuestra curiosidad no tiene límites, y que lo que buscamos son títulos a un año o dos vista, como lo fueron los anuncios en el E3 2009 de *Halo Reach*, *Final Fantasy* o *Alan Wake*. Bueno, este 'despiste' estratégico no es del todo malo, sobre todo porque Microsoft ya está en pleno proceso de lanzamiento, a la vuelta de la esquina de dos tanques bien armados: *Halo ODST* y *Forza 3*

¡Nos vemos en Xbox Live!

El Equipo X


Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es


Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Redacción: Julio del Olmo
Email: julio.delolmo@unidadeditorial.es


Reviews: Lázaro Fdez.
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Diseño y Edición: Sol García
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es

Diseño: Miryam Veros
Email: miryam.veros@unidadeditorial.es


Redacción: Mario Fernández
Email: xbox360@unidadeditorial.es


Reviews: Juan de Dios C.
Gamertag: Keitaro ESP
Email: xbox360@unidadeditorial.es





LA REVISTA OFICIAL XBOX

ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso (coordinación y redacción) - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Julio del Olmo julio.delolmo@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón (Jefe de producción), Juan García '*Xcast*', Mario Fernández, Lázaro Fernández, José María Rodríguez, Diego Alberto Fernández '*Kaos2k*', Juandi, Javier de Pascual y Magoacme

DVD
Ángel Llamas "Wako", Mario Fernández

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Miryam Veros - miryam.veros@unidadeditorial.es
Pedro Pablos (portada) - pedropablos@unidadeditorial.es

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 7 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 443 50 00, xbox360@unidadeditorial.es
Director General: Luis Enríquez. **Directora de Marketing:** Virginia Roel. **Jefa de Marketing**: Gema Monjas. **Director de Producción:** Fernando Gil. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 99 99 76 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** ALTAIR IMPRESIA IBÉRICA
Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada

Publicación ARI FIPP



Contenidos

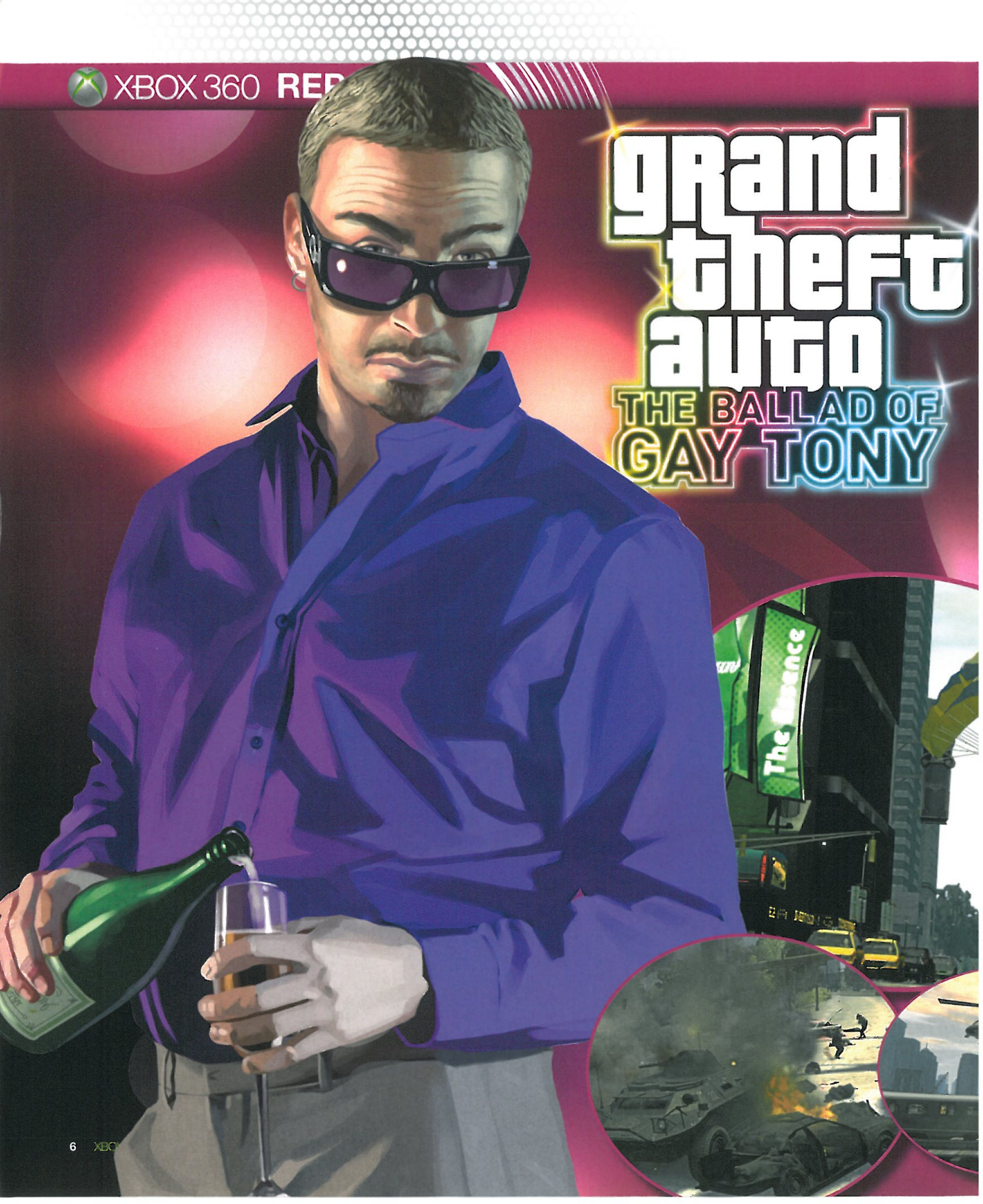


4. Grand Theft Auto The Ballad Gay Tony

70. PES 2010

32. EL FUTURO DE XBOX 360

64. LEFT 4 DEAD 2


grand theft auto
THE BALLAD OF GAY TONY



Volvemos a las calles de Liberty City, pero esta vez de noche. Clubs de lujo, fiestas inolvidables, y muchos asuntos turbios.

En la calle 29 Oct

Allá por el año 2007, cuando el esperadísimo *Grand Theft Auto IV* se estaba ultimando, los usuarios de Xbox 360 nos llevamos una alegría inmensa. Rockstar anunciaba que el juego crecería de forma exponencial con el tiempo, gracias a dos planificadas expansiones en forma de episodios que se lanzarían tiempo después. Esos episodios serían exclusivos para Xbox 360. ¡Toma!

Ahora, tras el lanzamiento a principios de este año de *The Lost and Damned* (el contenido de Xbox Live más descargado de la historia) llega ahora el segundo episodio, ***The Ballad of Gay Tony***. Se cierra el círculo. La promesa de Rockstar se ha cumplido y las tres grandes historias que conforman la experiencia GTA IV ya son una realidad. Una realidad que sólo puede ser disfrutada en una plataforma, en Xbox 360. Nosotros ya lo hemos jugado.

Liberty City, de noche

Los chicos de Rockstar han construido un juego de proporciones extraorbitales y, ya en los inicios del desarrollo de *GTA IV*, se ideó la futura existencia de sus dos episodios futuros. Así, todo tiene una enorme coherencia y, aunque se trate de tres historias con tres protagonistas diferentes, todas las entregas ayudan a entender la historia global de esta ciudad del pecado, que no se llama Las Vegas, sino Liberty City. En el juego original, *GTA IV*, tuvimos la ocasión de conocer la ciudad desde los ojos de un inmigrante, un extraño, Niko Bellic. Después, en *Lost and Damned*, nos tocaba vivir la ciudad desde los ojos de Johnny Klebitz, un motero de una de las bandas más peligrosas de Liberty City, donde las motos cobraban un enorme protagonismo. Ahora nos toca encarnar a Luis Lopez, el guardaespaldas y confidente de Anthony Prince, conocido popularmente como 'Gay Tony', el mayor gerente de clubs nocturnos de Liberty City. Como muchos de vosotros recordaréis, Luis Fernando Lopez, nuestro nuevo protagonista, aparece en varias ocasiones en *GTA IV*, además de un par de veces en *The Lost and Damned*.

Luis es dominicano y, además de su guardaespaldas, es la mano derecha de Gay Tony. Así, a él le toca llevar los asuntos del famoso propietario de los clubs nocturnos más visitados de la ciudad. Tony regenta el 'Maisonette 9', el garito más 'cool' de Liberty City, y el 'Hércules', el más famoso club gay de la ciudad. Tony ha

El coche del que sale Luis, propiedad de Yusuf, es nuevo en el juego.

►► vendido participaciones de sus negocios para ampliar su capital y ha decidido sacar un buen pico vendiendo más participaciones de las debidas y a un valor muy superior al real de sus negocios. El problema es que muchas de estas participaciones han sido compradas por varios de los gángsters más peligrosos de la ciudad. Aquí empiezan los líos y Luis Lopez será el encargado de solucionarlos. Y solucionarlos al modo GTA, claro.

¿Quieres acción?

Los chicos de Rockstar nos cuentan que una de las peticiones más repetidas entre los fans de la saga es la necesidad de más acción. Aunque nadie duda de la inmensa calidad de *GTA IV* y de *Lost and Damned*, los usuarios pensaron que la acción se había quedado algo corta y 'exigían' un poco más de 'chicha' al estilo San Andreas. Dicho y hecho. Probablemente, ***The Ballad of Gay Tony*** contiene las horas con más tensión y con más violencia que hayamos vivido nunca en Grand Theft Auto.

En nuestro primer 'bocado' exclusivo con esta nueva entrega, tuvimos la suerte de completar cuatro misiones espectaculares, y en ellas tuvimos explosiones, saltos al vacío, lluvia de tiros y persecuciones brutales. Salimos de las oficinas de Rockstar con la lengua fuera, en serio.

En la primera de las misiones que pudimos probar, llamada 'Dropping In', Luis aparece junto a Timur, un lacayo de Bulgarin (el mafioso ruso más importante de la ciudad, al que ya conocimos en *GTA IV*). Resulta que uno de los sueños de Bulgarin es comprar el equipo de hockey de Liberty City, pero uno de los gerentes del club deportivo mantiene las negociaciones un tanto atascadas, así que el mafioso nos ha contratado para 'desatascarlas'. Así, nos subimos a un helicóptero con Timur y subimos a mucha altura sobre la ciudad. Una vez bien arriba saltamos al vacío para descubrir el retorno de un viejo compañero: ¡el paracaídas!. Sí, en esta nueva entrega volveremos a disfrutar de los saltos en paracaídas, pero con un paracaídas

HELICÓPTEROS Y TANQUES

Vuelven los helicópteros y los tanques (en este caso en forma de tanqueta acorazada de la policía) para bien de todos los fans de *GTA*. Como se trataba de conseguir la entrega con la mayor acción posible, estos dos medios de transporte y destrucción eran necesarios. Las misiones del juego requerirán en muchas ocasiones que consigas un buen helicóptero o uno de estos vehículos acorazados.

Por otra parte, el juego incluirá minijuegos de salto en paracaídas llamados 'salto base', a lo que podremos acceder desde diferentes puntos marcados en la ciudad. Estos minijuegos probarán nuestra pericia en la caída libre y nos dará recompensas. Otro juego incluído será la gestión de locales, donde Luis tendrá que hacer de todo, desde gorila de discoteca echando a los indeseables de los clubes, hasta ponerse a bailar a lo Tony Manero para animar la fiesta.




THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY
©SNK PLAYMORE
THE KING OF FIGHTERS XII
¡EL REY DE REYES HA VUELTO!
www.kingoffighters12.co.uk
12+
www.pegi.info
IGNITION entertainment
a UTV enterprise
SNK PLAYMORE
PLAYSTATION 3
XBOX 360
© SNK PLAYMORE "THE KING OF FIGHTERS" is a registered trademark of SNK PLAYMORE CORPORATION.
"PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft in the U.S. and/or other countries

mucho más manejable y realista que el que vimos en San Andreas. Tras un descenso de lo más agradable aterrizamos sobre uno de los rascacielos de la ciudad, para entrar en las oficinas del club de hockey pegando tiros. Eso sí, con la ayuda de una nueva invitada en GTA: la ametralladora Belga P90, una maravilla parecida al rifle Famas que descarga 900 balas por minuto. Arrasamos con lo que encontramos para darle 'matarile' al tipo en cuestión, que se estampará en la calle desde uno de los últimos pisos del rascacielos. Para completar la misión hay que saltar desde la misma ventana (la poli ya ha acordonado el edificio) y usar el paracaídas para posarnos sobre un camión en marcha. ¿Fácil, no?

También fuimos acompañados de Timur y del propio Bulgarin a la misión 'Going Deep', donde teníamos que eliminar a un grupo de polis corruptos que estaban extorsionando a los hombres del mafioso ruso. En esta misión hay que conducir hasta un garaje de la ciudad, a donde acudirán los polis, para hacerles caer en una emboscada. Nosotros sólo somos tres, y los polis son un montón y vienen armados hasta los dientes. Lo mejor es preparar la escena antes de que llegue la pasma. Así, tiramos de un puñado de bombas lapa C4 (también nuevas en esta entrega) que colocamos con mucho amor en los coches aparcados en el parking. Cuando entran los polis les hacemos saltar por los aires activando las bombas con el pad digital. El espectáculo es impresionante. Después, para completar la misión, hay que abrirse paso entre los refuerzos, que no paran de llegar, e intentar recoger en un coche a Timur y Bulgarin y salir por patas. Aunque esta persecución no nos resulta nada sencilla, ya que la mitad de los polis de Liberty City nos persiguen sin tregua. Una locura.

Las otras dos misiones que tuvimos ocasión de disfrutar corrieron a cargo de Yusuf Amir, un excéntrico magnate de la construcción, que ya se mencionaba en GTA IV. En la primera de las misiones Yusuf nos encarga robar el vagón de un tren cargado de dinero. Para ello, conducimos hasta un puente

Robar un vagón de un tren y llevárselo volando... pan comido.

La tanqueta blindada es lo mejor para abrirse paso entre el atasco.

Moverse en el mundo de la noche no será fácil

Atacar desde un helicóptero da muchas ventajas.



LAS TRES HOJAS DEL TRÉBOL

En *GTA IV* hay una misión que se llama 'El Trébol de Tres Hojas', donde Niko Bellic tiene que ir a robar un banco en Chinatown por orden de Packie McReary. En esa misión, o a consecuencia de ella, Niko conoce a dos personajes. Uno de ellos es Luis Lopez y otro es Johnny Klebitz. Desde luego, parece que el nombre de esta misión no es nada casual y en él se encontraba la clave para saber quienes iban a ser los protagonistas de las siguientes entregas de las aventuras criminales en Liberty City.
Johnny Klebitz fue el protagonista de *Lost and Damned* y ahora es Luis Lopez quien protagoniza *The Ballad of Gay Tony*. Pero estas cosas, por rebuscadas que parezcan, no escapan a los fans más entregados, porque ya se venía apuntando el nombre de Luis Lopez en varios foros de Internet como el protagonista del nuevo episodio de la saga (antes de su anuncio), precisamente por la coincidencia de los tres en este punto del juego y el curioso nombre de la misión.
Otra prueba más que indica que todo esto responde a un plan diseñado por Rockstar desde el inicio del desarrollo de GTA IV.

Los helicópteros y el paracaídas serán una constante

Habrá varios puntos en la ciudad desde donde realizar saltos base.

Además de la seguridad, en el club habrá que animar el cotarro.

en la autopista y saltamos sobre el tren justo en el momento en el que pasa. Hasta aquí todo parece fácil, a pesar de los movimientos del convoy, pero enseguida nos damos cuenta de que el tren está bien custodiado por la policía. Desde los andenes de las estaciones nos dispararán una decena de francotiradores, mientras varios helicópteros nos acosan desde el aire. Menos mal que contábamos con otra novedad armamentística, el rifle AA12, un rifle con balas explosivas que es cosa fina. Una vez eliminados los molestos helicópteros, podremos arrastrarnos hasta la cabecera del tren y separar el vagón, para que un helicóptero enorme de Yusuf se lo lleve por los aires.

La última de las misiones que pudimos disfrutar nos llevó hasta el puerto sur de Liberty City, a la bahía frente a la Estatua de la Libertad. Allí tomamos prestada una lancha con el objetivo de acercarnos a un lujoso yate. Sobre su cubierta descansa un helicóptero de combate último modelo, del que se ha encaprichado Yusuf y, claro, tenemos que robarlo. Esto será tarea fácil, ya que los traficantes de armas del yate están entretenidos en una fiesta. Pero tras huir pilotando el helicóptero, Yusuf nos dará la orden de hundir el yate para que no queden testigos del delito (ni nuevos enemigos con ganas de represalias). Esta parte de la misión resulta una pasada, pilotando el potente helicóptero a pocos metros sobre el agua, lanzando misiles a la cubierta del yate hasta hundirlo. Pero hay que cuidarse de los lanzacohetes de los traficantes. Otro 'chute' de adrenalina y acción a raudales.

Tras este primer contacto con el juego, nos ha quedado bastante claro que, como en el caso de *Lost and Damned*, nos encontramos, no ante una expansión cualquiera, sino ante un juego completo de la saga GTA, que asegurará no menos de 20 horas de misiones y un montón de sorpresas. Además, el título estará cargado de misiones secundarias, mini juegos y cientos de cosas que hacer con Luis Lopez en las calles de Liberty City, como no podía ser de otra manera. Todo con una dosis extra de acción y sangre y con una historia que cerrará la 'saga GTA IV' con un final, seguro, explosivo y sorprendente.

YUSUF AMIR, EL MAFIOSO 'BAILONGO'

El nombre de Yusuf Amir ya sonó en GTA IV y ahora, por fin, vamos a verle la cara. Yusuf es un inmigrante árabe de Dubai que ha montado un pequeño imperio en Liberty City gracias a la construcción y una extendida red de extorsión. Yusuf será uno de los mafiosos con los que Tony tiene deudas y tendremos que trabajar para él en muchas ocasiones. El tío es bastante peculiar y le gusta bailar constantemente, por lo que frecuentará los garitos de Tony asiduamente.



Jump in.

XBOX 360

XBOX 360 LOSRETOS

Encuentra toda la información de los retos en nuestro Facebook



BIENVENIDO A LA LUCHA

Todos los meses, premios suculentos

¿Quieres añadir adrenalina y emoción a tu vida? Pues apúntate a **LOS RETOS** de la Revista Oficial Xbox 360. Todos los meses, encontrarás en esta nueva sección dos retos a los que no vas a poder resistirte. Un torneo online mensual con el juego más interesante del mercado, te permitirá enseñar tus armas en Xbox Live. Además, si lo tuyo es jugar solo y destripar hasta el último logro de cada título, también te plantearemos una competición mensual de acumulación de logros. El que más puntos consiga arrancar a un juego, se lleva el gato al agua.

Mes tras mes verás a los ganadores de los torneos aparecer en estas páginas, felices ganadores de premios espectaculares. ¡A jugar!



Battlefield 1943

Este mes vamos a organizar un concurso para todos aquellos pilotos que crean que son los mejores a los mandos de un avión. Compite con nosotros.

Conviértete en el mejor piloto de la II Guerra Mundial

Este mes queremos trasladar nuestras batallas mensuales a la red de redes una vez más. Por eso, qué mejor que uno de los mejores títulos descargables que han pasado por Xbox Live: *Battlefield 1943*. OXM Maeso u OXM Drumdoc os retarán a agregarles para participar en una batalla por equipos digna de ser mencionada en los libros de historia. El ganador será aquel que tenga más puntos, independientemente del equipo que resulte vencedor en la contienda. Aquellos que queráis participar teneis que enviarle una invitación de amigo durante el fin de semana del 13 de septiembre. La partida tendrá lugar el domingo, a partir de las tres de la tarde. Mucha suerte a todos.



Únete...

¡HAZTE FAN DEL FACEBOOK DE LA REVISTA OFICIAL XBOX 360!

SÓLO TIENES QUE BUSCARNOS EN FACEBOOK COMO 'LA REVISTA OFICIAL DE XBOX 360'... TE ESPERAMOS

EL RETO DE LOS LOGROS

Call of Juarez BiB

El lejano oeste y la tormentosa historia de los hermanos McCall protagonizan el reto de los logros de este mes.



stamos enamorados de todo lo que tiene que ver con el lejano oeste y el apasionante western de Ubisoft nos parece un reto lo suficientemente atractivo para ver cómo andáis con sus logros. Si quieres participar envía un mail a *xbox360@unidadeditorial.es*, con el asunto **RETO JUAREZ**. Juega sin parar para desbloquear logros. ¡Y recuerda enchufar tu consola para que se actualicen tus puntos! El día 18 de septiembre, a las 12:00 horas, se comprobarán las puntuaciones de todos los gamertags recibidos. Si eres el mejor, te llevas un juego.



GANADOR DEL RETO PROTOTYPE

La mejor puntuación del reto del mes pasado ha sido la de **ODiNspy,** que se lleva un juego de Xbox 360. ¡Enhorabuena!:

1. **ODiNspy (940G)**
2. Silverjey (880G)
3. ZEUSJAN24 (620G)

...

¿Cómo consigo todos los logros?

Te echamos un cable con nuestro reto

Seguro que quieres, mes tras mes, llevarte el gato al agua en 'El reto de los Logros' que os proponemos. Es tan fácil como pillar el juego en cuestión y saquear todos los logros posibles, para obtener la mejor puntuación. Si consigues 1000 G tienes muchas posibilidades de ser el ganador (a igual puntuación se premiará por riguroso orden de llegada de los mails con el gamertag).

Pero, ¿no sabes como se consiguen todos los logros de un juego? Puedes consultar todos los logros de cualquier juego en la web:

www.logros360.com



RED ALERT 3

El prestigioso *Command & Conquer Red Alert 3* ha anunciado su primera expansión para Xbos Live. Con el nombre de *Commander's Challenge* podrás disfrutar de 50 nuevas misiones y 9 comandantes inéditos por el precio de 800 Microsoft Points. Desde Electronic Arts se espera el mismo éxito que en su lanzamiento.



RAGE

id Software ha aprovechado muy bien su presencia en la última edición de la QuakeCon. La compañía tejana ha decidido mostrar el primer trailer ingame sobre su proyecto más ambicioso hasta la fecha, Rage, con el que creen que tendrán un éxito de ventas sin precedentes.

Team 17 niega el supuesto soborno de Microsoft

La desarrolladora ha desmentido todos los rumores

El juego *Alien Breed Evolution,* de la empresa Team 17 ha provocado una oleada de acusaciones de todo tipo a Microsoft. La exclusividad temporal de lanzamiento que dicho juego tiene con Xbox 360 ha provocado que algunas opiniones cercanas a Play Station hayan acusado de soborno de Microsoft sobre Team 17 para manetener esa privilegiada posición. Sin embargo, Martyn Brown, responsable de Team 17, explicó los motivos que le unen a Microsoft: "La razón es que tenemos una larga relación. Nos llevamos bien. A cambio de esta exclusividad conseguimos mucha promoción. Nuestro trato con ellos es muy cercano".



INDUSTRIA

La importancia del software

Las mejoras de soluciones marcarán el camino

Shane Kim, vicepresidente de Microsoft ha trazado recientemente las que, a priori, serán las líneas básicas de actuación por parte de la multinacional norteamericana en un futuro próximo.

En un repaso al presente y futuro de los videojuegos Kim declaró que la idea de lanzar una nueva consola cada cinco años es un pensamiento anticuado. Por contra, el vicepresidente añadió que "la próxima generación de consolas se definirá por el software y por los servicios, y no por el hardware", lo que muestra a las claras la intención de la compañía en un futuro no muy lejano.

INDUSTRIA

A Valve le gusta Natal pero duda

Las mejoras de software marcarán el camino

La empresa desarrolladora Valve, famosa por títulos como *Half Life,* ha querido mostrar sus impresiones sobre la noticia del año del mundo de los videojuegos. Tras poder comprobar de primera mano las evoluciones de Project Natal Chet Faliszek, uno de los responsables de la compañía, declaró: "Está muy bien, pero no estoy seguro con qué juegos podría utilizarse y no sé hasta qué punto me moveré con ello, ya que soy una persona muy perezosa para estas cosas. No quiero moverme. No quiero cansarme cuando estoy jugando". El perezoso Chet muestra de esta manera reticencias sobre la jugabilidad que ofrecerá el revolucionario periférico de Xbox 360.

Muy breves...

GUITAR HERO: VAN HALEN

Los aficionados de la guitarra más famosa de los videojuegos están de celebración. Diciembre es el mes elegido por Activision para lanzar el título sobre la banda en Estados Unidos. En principio no se espera que el juego llegue a Europa, aunque no es un dato confirmado aún. En cualquier caso, tras el giro menos rockero que estaba dando la saga, los primeros fans suspirarán aliviados ante la vuelta a las raíces de la compañía en cuanto al género musical de referencia. Todos podremos volver a ser reyes del rock de la mano de los clásicos Van Halen.

MÁS PELEAS

Fight Night Round 4 ha anunciado su primera expansión. El exitoso juego de lucha ha lanzado para Xbox Live su primer contenido descargable que incluye nuevos boxeadores, como Wladimir y Vital Klitschko, y nuevas versiones de George Foreman u Oscar de la Hoya. Los cambios en los golpes también formarán parte de las novedades del juego.

CASUAL GAMER



HARD GAMER



HUNGRY GAMER







JUEGA COMO TÚ QUIERAS

MINI NINJAS

Eidos ya anunciado la fecha de lanzamiento de su último gran título, *Mini Ninjas*. El juego de acción y aventuras llegará a las tiendas el próximo día 11 de septiembre. Se espera una buena acogida entre el público de un título en que sus personajes serán su punto fuerte. La filosofía Zen te convertirá en todo un ninja en pocas semanas.



THE 40TH DAY

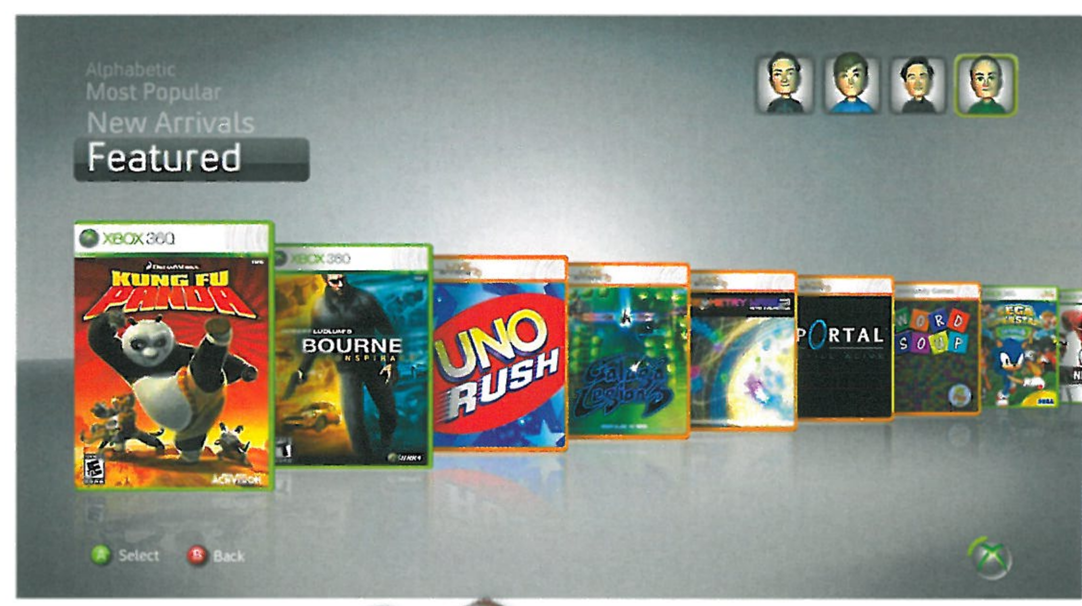
El 8 de enero es la fecha elegida por Electronic Arts para el lanzamiento de la segunda parte del título *Army of Two*. The 40th Day es el nombre del que será el siguiente capitulo de la saga. Cuatro días más tarde de ponerse a la venta en Europa saldrá a la venta en Estados Unidos.

XBOX LIVE

Arranca Games on Demand

Primeros datos sobre el nuevo servicio de Xbox Live.

Cuando tuvimos las primeras noticias sobre el servicio de juegos bajo demanda que Xbox pretendía poner en funcionamiento nos dió la impresión de que el futuro de los videojuegos estaba un poco más cerca. Unos meses después, el momento ha llegado y ya podemos hablar con más propiedad sobre este nuevo servicio.
Las primeras noticias al respecto de esta nueva forma de obtener videojuegos tenían un denominador común, el precio. Era importante saber cuanto iba a costar obtener los juegos con este servicio. La respuesta no se ha hecho esperar, y desde Microsoft se ha anunciado que los títulos costarán entre 20 y 30 euros. Además, se han dado a conocer cuales serán los primeros juegos disponibles, entre los que se encuentran *Assassin's Creed, Burnout Paradise, Call of Duty 2, Elder Scrolls IV: Oblivion, Fight Night Round 3, Kameo: Elements of Power, LEGO Star Wars: The Complete Saga*... entre otros.



Avatares de Gears of War

Nuevos trajes del juego disponibles en Xbox Live. ¡No te lo pierdas!

Gears of War no podía mantenerse al márgen de la última actualización del servicio online de Xbox Live. Desde hace pocos días hemos disfrutado de las novedades tanto a nivel gráfico como de utilidades que el servicio online de Xbox nos presenta. Entre ellas encontramos una serie de objetos de pago para personalizar nuestra interfaz y hacerla así única.
Uno de los packs a la venta es aquél que nos ofrece vestir a nuestros avatares con trajes y accesorios de *Gears of War*, tanto de soldados COG como de Locust. Soldados o engendros, tus avatares tendrán una apariencia mucho más cuidada. Y lo mejor es que la tendrán por unos pocos Microsoft Points.



WOLFENSTEIN: RAVEN

La nota cómica del mes viene de la mano del lanzamiento de *Wolvenstein: Raven*. Manveer Heir, responsable de diseño del juego, ha anunciado que se devolverá el dinero a todos los que lo compren si superan en ventas a *Madden 10*. Esta apuesta al sol, sin embargo, no es más que una prueba de rendición ante uno de los juegos más vendidos cada año por estas fechas.





Pablo Juanarena, El 'speaker' de **RADIO MARCA**

Recuerdos de otros veranos

Suben las temperaturas, suenan canciones repetitivas, el bañador del año pasado nos aprieta... El verano. Ya sé que cuando leas estó estarás cantando aquello del Dúo Dinámico: "El final del verano llegó y tú partirás". Pero este verano me ha traído recuerdos.

Vayámonos a la Costa Dourada. A Salou. Dos décadas atrás. Las playas. Las palmeras del paseo. Los caricaturistas. Y los salones recreativos. A base monedas plateadas de 25 pesetas (con agujero de donut en la última época) empecé a encariñarme con esas maquinitas y con sus fantásticos mundos.

Ahí peleé contra mis primeros zombies en Ghost'N'Goblins, admiraba aquellos que se atrevían con los dibujos animados de Dragon's Lair, me enamoré de varias chicas sólo porque jugaban muy bien al Tetris, aceleraba con Ferrari y la rubia del Out Run y flipaba con las máquinas maqueadas con volantes, metralletas, sacos de boxeo y demás accesorios. Para mí, pequeñito, aquello era una porción de 'Nunca Jamás'.

Me acuerdo que pensaba: "Cuando sea mayor quiero tener tanto dinero como para comprarme una, SÓLO UNA, de estas máquinas y me sentiré realizado".

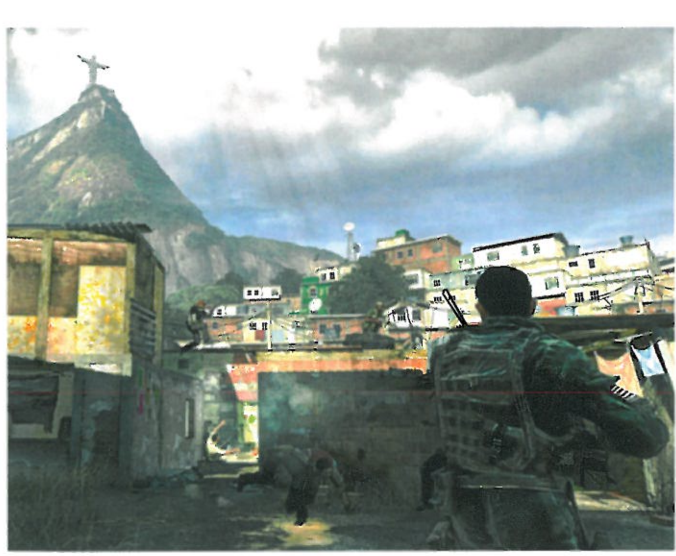
Bueno. Han pasado unos cuantos años. Y ahora nuestra blanquita supera en calidad a todas aquellas máquinas juntas. Tengo más de 40 juegos de toda clase en un cajón. Puedo jugar con amigos de todo el mundo gracias a XBOXLive. Y puedo jugar todas las veces que quiera...Y sin embargo, echo de menos aquellas maquinitas y aquellos veranos.

LANZAMIENTO

El feedback será básico para Modern Warfare 2

Se escuchará a los jugadores.

Modern Warfare 2, la última entrega de la nueva saga de Infinity Ward, tendrá un buen número de contenidos descargables en Xbox Live. En un principio, hay previstos dos packs descargables para poco después de la fecha de lanzamiento del juego. Sin embargo, se espera que la cosa no acabe ahí. Robert Bowling, uno de los Community Managers de Infinity Ward, declaró: "Tenemos previsto diseñar los contenidos descargables en base al feedback que recibamos de la comunidad". La palabra de los jugadores nunca tuvo tanta importancia como ahora.







LANZAMIENTO

TEKKEN 6

Finalmente saldrá a la venta el 30 de octubre

Da igual cuantos años llevamos jugando a *Tekken*, seguimos enganchados. Por eso, el lanzamiento de la nueva entrega, ***Tekken 6***, prevista para el 30 de octubre nos hace que ya nos estemos frotando las manos. Namco, que fue la encargada de hacer el anuncio hace algunas semanas, informó también que existirá, a su vez, una edición coleccionista para todos aquellos que sean auténticos fans de la saga. Esta edición especial incluirá un libro de artes de más de 100 páginas, un stick de control especial y el juego. Las luchas más espectaculares nos esperan en octubre. ¿O somos nosotros quienes las esperamos impacientes?

LEAD AND GOLD: GANGS OF THE WILD WEST

Fatshark AB ha anunciado para 2010 la llegada a Xbox Live de un juego descargable inspirado en el Lejano Oeste, *Lead and Gold: Gangs of the Wild West*. Se tratará de un shooter multijugador, que solo podrá conseguirse mediante descarga. Además, para dar más valor al título, se ha utilizado el motor gráfico Diesel, que tan buen resultado dio en títulos como *Bionic Commando*. Grin espera enfrascar a muchos jugadores en esta historia de vaqueros, en que cambiaremos las típicas armas futuristas a las que estámos acostumbrados por rifles y pistolas al más puro estilo Clint Eastwood.



Muy breves...

WET
MUCHA SANGRE

El 18 de septiembre ha sido la fecha elegida para la llegada a las tiendas de *Wet*. Bethesda anuncia así el que será su juego estrella de este año. Un título en que las acrobacias y las armas se mezclan con una sexy protagonista. Buenos ingredientes para conseguir un juegazo.

NOVEDAD
ALPHA PROTOCOL

Dentro del mundo de las consolas es común que los protagonistas deban matar a sus enemigos. *Alpha Protocol* es noticia al tratarse del primer juego que puede acabarse sin matar a nadie.

ONLINE
HALO 3

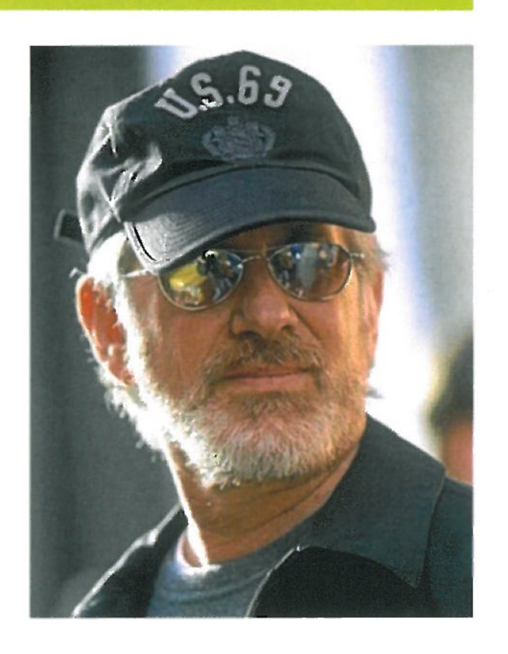
Un estudio ha dejado un dato espectacular. Halo 3, uno de los mejores juegos del momento tiene un millón de usuarios online diarios. Todo un récord que deja a las claras la calidad del título.

EN DESARROLLO

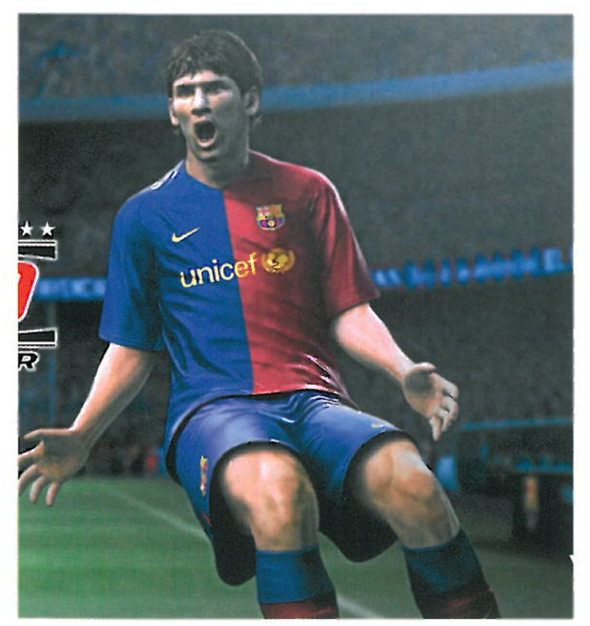
A vueltas con la película de Halo

Un mar de rumores envuelve a la película de la mítica saga

No dejan de sucederse los rumores entorno a la posible adaptación cinematográfica de el videojuego ***Halo***. Si hace algunas semanas Peter Jackson, director del Señor de los Anillos y más que posible director de ***Halo***, nos anunciaba que se había paralizado el proyecto indefinidamente por diferencias insalvables, parece que se ha dado un giro al proyecto. Steven Spilberg parece haber quedado impresionado con el nuevo guión que Stuart Beattie, conocido por Piratas del Caribe, ha dado a la superproducción y no ha parado de hablarse sobre la posibilidad de que el prestigioso director se embarcara en el proyecto. *Halo: The Fall of Reach* sería el título de una película que seguirá dando que hablar.



FIFA vs PES, ¡Round 1!



La guerra de los dos grandes comienza a tope

Al igual que para los equipos de fútbol la pretemporada es una época clave, también lo es para EA Sports y Konami. Cada año por estas fechas ambas compañías se encuentran en plena puesta a punto de sus respectivos simuladores de fútbol, un trabajo que cada temporada es más complicado. Los anuncios de mejoras que ahora se hacen es lo que hace que el gran público se decante por uno u otro juego en las tiendas. Pues bien, después de que los responsables de ***FIFA 10*** anunciaran entre sus novedades la capacidad de regate de 360° la reacción de los de ***PES 2010*** no se ha hecho esperar anunciando, increíblemente, el regate de 360°. Ambas compañías han anunciado la misma mejora con muy pocas semanas de diferencia, lo que deja muy a las claras lo tremendamente competitivo que es el mundo de los videojuegos de fútbol, y lo que cuesta hacer mejoras en este tipo de títulos. La guerra por los compradores ha empezado.



BAYONETTA NO TENDRÁ DESCARGABLES

Ha sido uno de los juegos más esperados y polémicos del último año. Bayonetta, un juego de acción que tiene previsto su lanzamiento para 2010 no deja de ser noticia ningún mes. En esta ocasión de la mano de su desarrolladora, Platinum Games, que ha declarado recientemente: "El juego viene con todo lo que necesitas". Esta afirmación deja bastante a las claras que no se tiene previsto ningún pack de descargas adicional. En la actualidad, la mayoría de los juegos vienen con varios elementos descargables previstos antes de su lanzamiento. Por ello estas declaraciones son aún más sorprendentes.

Muy breves...

ALEMANIA
PRIMER MERCADO DE EUROPA

Según un estudio de la consultora Media Control Gfk International, Alemania ha desbancado al Reino Unido como primer mercado de videojuegos en Europa. Esto ha venido provocado por la caída de un 20% en las ventas de las islas británicas y un aumento alemán.

DE BATMAN A HITMAN
MISMO EQUIPO

Rocksteady, que desarrolló *Batman: Arkham Asylum* va a hacerse cargo de la nueva entrega de *Hitman*.

BOND
NUEVA ENTREGA EN 2010/11

Activision ha desvelado sus intenciones en cuanto a la saga de James Bond. Según ha confirmado la compañía, habrá una nueva entrega entre 2010 y 2011.

INDUSTRIA

Xbox 360, a la cabeza

Los datos confirman el buen momento de la consola de Microsoft

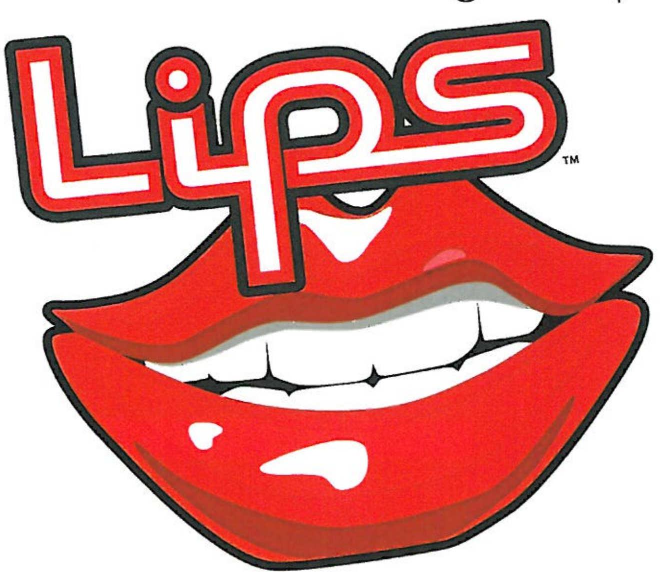
Corren malos tiempos para empresas y particulares. La crisis afecta a todos los sectores, incluído el de los videojuegos. Sin embargo, resultados en mano, Xbox puede darse por satisfecha. Recientemente se confirmaba su liderazgo en las ventas de hardware en Estados Unidos, dato que se une al segundo año consecutivo en que la división de juegos de la compañía obtiene beneficios. Los beneficios de 169 millones de dólares son sensiblemente inferiores al año anterior, aunque, visto lo visto, desde Microsoft tienen motivos para estar más que contentos. Enhorabuena a todos los premiados.



LANZAMIENTO

Vamos al karaoke de nuevo

Se lanza nueva entrega de Lips en octubre de 2009



Los fans de los karaokes esperaban esta noticia desde hace tiempo. Lips, el juego musical de Xbox 360, lanza una nueva entrega con el nombre de ***Lips: Number One Hits***. El título tiene prevista su llegada a las tiendas españolas el próximo 23 de octubre.
Entre los artistas que podremos emular encontramos algunos de tanto prestigio como Coldplay, Lady Gaga o Sugababes. Además, el juego nos ofrecerá multiples opciones para personalizar avatares y equiparlos con un sinfín de accesorios de todo tipo. A todo esto, hay que unirle nuevos retos musicales disponibles y tablas clasificatorias a nivel mundial, gracias a las cuales podrás medirte con amigos o cualquier otra persona desconocida.
Ya no tendrás que ir al karaoke, lo tendrás en casa gracias a la última entrega de Lips. Ve enchufando el micrófono.

EL RINCÓN DE AKIHABARABLUES.COM

Cristian
www.akihabarablues.com

De Papás, Mamás y el butanero de turno

Bungie-Microsoft-Halo. Un tridente que ríete tú del del Barcelona tricampeón. Una sociedad condenada al éxito que, ahora sí, parece que tiene los dias contados. Muchos, Toño y yo incluidos, no tenemos claro que Halo hubiera sido lo mismo si no hubiera estado apadrinado por Microsoft. Y es que si echamos un rápido vistazo a algunas de las franquicias más grandes de los videojuegos lo único que parece permanecer constante es el Publisher y la franquicia en sí, pero la desarrolladora parece contar con un papel casi circunstancial.

Hablar de series consagradas significa hacerlo de Nintendo. Y, aunque es evidente que el ideógrafo Miyamoto ha tenido mucha culpa, muchos de los retoños nacidos de esas franquicias no lo han hecho bajo la batuta directa del bueno de Shigeru. No hay que remontarse muy atrás para recordar los Zelda desarrollados por Capcom, o incluso juegos de Super Mario, el niño mimado de Miyamoto, dirigidos por otras personas. Otro ejemplo podría ser la exitosa serie Call of Duty, una máquina de vender juegos en la que Infinity Ward y Treyarch se turnan para crear los juegos de la franquicia y así conseguir lanzar una entrega al año.

Después están las situaciones provocadas por los cambios de cromo, como la reciente marcha del productor más sexy de la historia, Glen Schofield, a Activision, dejando a EA y a sus franquicias Dead Space y Dante's Inferno sin la carismática cara de su director. Gran pérdida, nada que ver con la marcha de Rare de Nintendo. Y es que la compañía inglesa, que en su momento fue capaz de crear una joya como GoldenEye, no ha levantado cabeza.

Pero volviendo al tema, ¿Juegos de Halo sin Bungie? Digamos que yo personalmente le vería menos futuro si de la ecuación se hubiera borrado Microsoft y no la desarrolladora. En fin, que las bases de la franquicia están ahí, como también hay ahí fuera unos cuantos estudios que, intuyo, serían capaces incluso de darle un lavado de cara. Vale, no sería lo mismo introducir el DVD en la 360 y no ver el logo de Bungie acompañando al de Halo, pero bueno, los tiempos cambian y las caras también. Que se lo digan a Eto'o.

Casidios
www.akihabarablues.com

El legado de Bungie

Hace unas semanas Bungie, creadores de las hasta ahora tres entregas de la saga Halo, confirmaban que Halo: ODST y Halo: Reach serían las últimas entregas que harían de la franquicia en Xbox 360, lo que nos sorprendió por varios motivos. El primero es que casi nadie contaba con que fuesen ellos los que estuvieran a cargo de Halo: Reach. Todos los rumores apuntaban a que el título lo estaba desarrollando Gearbox y que Bungie estaba ya dedicándose a otros menesteres.

La noticia también nos cogió por sorpresa porque tras el anuncio de octubre de 2007 por el que Bungie pasaba a ser un estudio independiente de Microsoft, nadie daba un duro porque siguieran siendo los encargados de la saga . El acuerdo convertía a Bungie en una productora freelance, mientras que Microsoft se quedaba con los jugosos derechos de la franquicia. El divorcio se había consumado, por lo que nadie esperaba ver a la pareja haciéndose arrumacos dos años después.

Sea como fuere, es difícil discernir dónde acaba Bungie y dónde empieza Halo. El estudio de Washington era una compañía semi-desconocida que se dedicaba a realizar videojuegos para Macintosh. Por su parte, Halo pasó a ser un juego en primera persona, con ambientación futurista y acompañado de una poderosísima maquinaria publicitaria que se convirtió en el referente del videojuego realizado en Occidente. Bungie no podría estar negociando libremente su futuro, y con un sueldo galáctico, si no fuera por Halo.

A estas alturas cabe preguntarse si Halo es lo que es por la demostrada capacidad de Bungie de crear un videojuego de alto nivel o por el apoyo económico, publicitario y de hardware que le ha prestado Microsoft. El futuro de la saga es incierto. Y a pesar de que hay no pocos aficionados que consideran que la saga Halo ha sido bastante sobrevalorada a partir de su segunda entrega, en Microsoft no lo van a tener nada fácil para encontrar un estudio que sea capaz de sustituir con garantías el legado de Bungie.

LAS ARMAS Y FINAL FANTASY XIV

Famitsu, publicación japonesa de mucho prestigio, ha hecho una extensa entrevista a varios responsables de Square Enix para dar a conocer más aspectos de uno de los juegos más esperados de los últimos años, *Final Fantasy XIV*. Por lo que se puede desprender de las declaraciones de los responsables lo más destacado, entre las novedades, será el valor que el armamento tendrá en el juego, siendo decisivo de cara a las batallas. Además, Hiromichi Tanaka declaró que "Esta vez no habrá ni puntos de experiencia ni sistema de nivel". Las novedades no cesan en un juego que pretende marcar una época.



LANZAMIENTO

Retraso y polémica para el nuevo proyecto de BioWare

El lanzamiento de Dragon Age: Oringins traerá cola.

La polémica ya está servida. El próximo lanzamiento de BioWare, ***Dragon Age: Origins*** ha saltado a la palestra. En primer lugar el motivo del revuelo vino de la mano del alto contenido sexual que tendra el juego. Según ha dado a conocer la ESRB, organismo americano destinado a la clasificación de juegos por su contenido, el título da la posibilidad de mantener relaciones sexuales con personas o animales indistintamente. Eso sí, según han afirmado, las escenas no se podrán ver, ya que se cubrirán con una mancha de color oscuro. La descripción que la propia ESRB ha dado sobre el juego dice: "Durante el transcurso del juego los usuarios pueden visitar un burdel donde una señorita les preguntarán en que están interesados. Si los jugadores seleccionan -sorpréndeme- puede darse el caso de un encuentro cara a cara con una mujer, un hombre, un transexual o un animal. La actividad sexual nunca se muestra en estos encuentros". Además, si a esta polémica le añadimos el retraso en su fecha de lanzamiento, pasó de estar previsto para el 23 de octubre a esperar su llegada a las tiendas para el 6 de noviembre, nos encontramos con un mar de aguas revueltas en BioWare. Las críticas no cesarán desde que se lance el juego desde algunos segmentos de la sociedad, pero quizás a nivel promocional les interese.



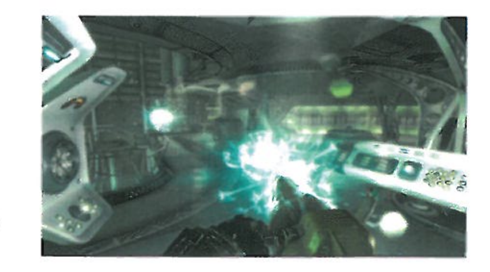


MERCADO

Último capítulo del gran Fallout 3

Bethesda no tiene previsto lanzar más capítulos descargables de la ya mítica saga

Fallout 3 ha tenido un gran éxito de ventas y gracias a ello hemos podido disfrutar de varias entregas descargables. La más reciente de ellas, Mothership Zeta, parece que será la última según se desprende de las palabras de un responsable de la compañía a la publicación Joystiq: "Nunca digas nunca, pero [Mothership Zeta] es el último contenido descargable que hemos planeado". El siguiente lanzamiento relacionado con Fallout sería *Fallout: New Vegas*.



FORZA 3 CONFIRMADO

El juego de conducción de Turn 10 que tanto tiempo llevabamos esperando ya tiene fecha oficial de lanzamiento, el 23 de octubre. Además, la compañía ha anunciado que Natacha Gachnang, piloto suiza de Fórmula 2, será la imágen del título en Europa. Ya podemos sentir el olor a ruedas quemadas.



PROBLEMAS EN VIACOM

No corren buenos tiempos en Viacom. La caída de un 67% en las ventas de Rock Band ha provocado un brusco descenso de los ingresos de la compañía. Nada que Los Beatles no puedan arreglar.

INDUSTRIA

La mejor batalla de THQ

UFC 2009 consolida los buenos resultados de la compañía

Al igual que muchas empresas del sector de los videojuegos, THQ ha publicado sus resultados de lo que va de año. Aunque no ha sido un buen año para la venta de juegos THQ ha comenzado fuerte este 2009 gracias al lanzamiento de dos títulos, que números en mano, han hecho las delicias de muchos. En primer lugar, *UFC 2009*, juego de artes marciales mixtas ha sido la auténtica revelanción de la compañía, más si cabe teniendo en cuenta que en estos meses ha tenido que competir con el lanzamiento del juego de lucha por excelencia, *Street Fighter IV*. Pese a la dura competencia, desde la compañía aseguran haber vendido 2'9 millones de ejemplares del título. Además, otros productos de THQ como ***Red Faction: Guerrilla***, con un millón de ejemplares, han ayudado a que los resultados hayan sido muy buenos para la compañía.



INDUSTRIA

Capcom está en plena forma

Muestra unos resultados de primer trimestre muy buenos.

Qué ocurre cuando una compañía como Capcom lanza al mercado juegos como *Resident Evil 5* o *Street Fighter IV* en un periodo de pocos meses? Está claro, éxito asegurado. Los resultados del primer cuarto de este año financiero de la compañía así lo demuestran. Las ventas de ambos títulos han supuesto un espaldarazo a la desarrolladora, que la coloca entre las más importantes del momento. Puestos a sacar pegas, la decepción vino de la mano del que se suponía un juego imprescindible, *Bionic Commando*, que apenas vendió 550.000 unidades



WARNER BROS SE HACE CON MORTAL KOMBAT

La adquisición por parte de Warner Bros de la prolífica compañía Midway trajo muchas dudas al sector. Entre todos esos dimes y diretes una de las cuestiones que más preocupaban era que sería de Mortal Kombat. El equipo que se había encargado hasta entonces de la saga, Midway Chicago, quedaba en entredicho. Sin embargo, pocas semanas después se ha confirmado que estos mismos desarrolladores se harán cargo de las futuras entregas, aunque su nombre cambiará por el de Warner Bros Games Chicago. Por tanto, la historia ha tenido un final feliz y todos podremos seguir disfrutando de la esencia de los combates al más puro estilo Mortal Kombat.



MERCADO

Mes de retrasos de relumbrón

Varias compañías han tenido que posponer lanzamientos



Las compañías desarrolladoras se precipitan muchas veces a la hora de oficializar las fechas de sus lanzamientos. Esta máxima ha quedado más demostrada que nunca este mes después de darse a conocer la nómina de juegos que han tenido que ver retrasadas sus fechas de lanzamiento por motivos de distinta índole. Ubisoft ha sido, quizás, la más afectada al tener que posponer el lanzamiento de los que iban a ser sus títulos de referencia para el último trimestre del año. *Splinter Cell Conviction* y *Red Steel 2* verán así como no llegarán a las tiendas hasta principios del próximo año. Desde la compañía aseguran que el objetivo es mejorar su calidad. Veremos.

INDUSTRIA

Dead Space, al cine

Se trabaja para llevarlo a la gran pantalla

Se veía venir. Cuando nos pusimos a jugar por primera vez Dead Space a ninguno nos costó imaginarnos una película inspirada en este horror-shooter, que nos tuvo en vilo desde el principio hasta el final. Aunque aún no se cuenta con un guionista decidido, sí que se conocen algunos de los responsables de la adaptación, entre los que se encuentran: D.J Caruso, Marty Bowen y Wyck Godfrey (estos dos últimos responsables de Gears of War y Crepúsculo).

LANZAMIENTO

La oscuridad del 2010

Llegará a las tiendas *The Darkness 2*

El año 2007 fue prolífico e cuanto al lanzamiento de juegos de calidad. En ese mismo periodo descubrimos la mezcla de acción y terror con *The Darkness*, que se convirtió en uno de los títulos del año para aficionados y crítica. Impulsados por ese éxito se ha decidido lanzar la segunda parte del mismo el próximo año. Sin embargo, lo más destacable es que los encargados de desarrollar la primera entrega, Starbreeze, no tendrán nada que ver en este nuevo título de la que promete ser una larga saga. De momento, poco más se sabe sobre como será pero nos atrevemos a pronosticar que vais a pasar mucho miedo.

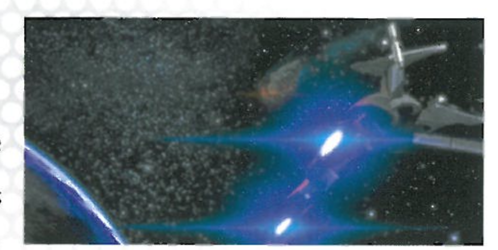


DE SAW A CASTLEVANIA

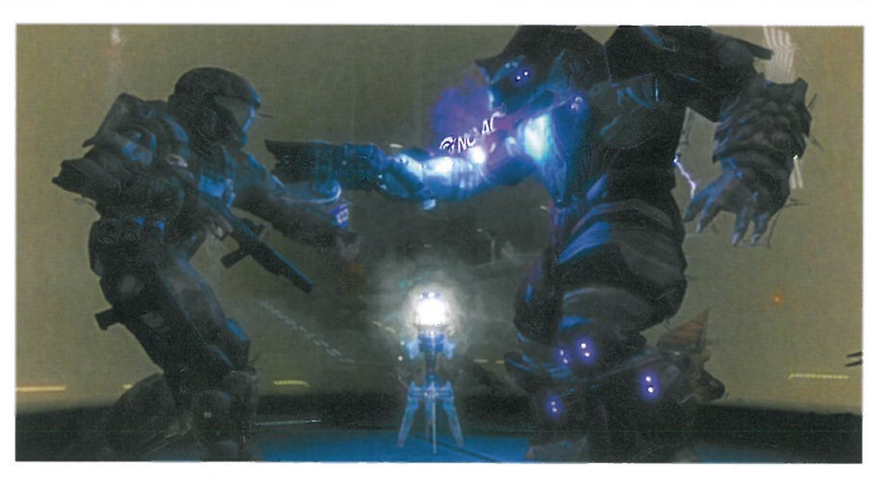
James Wan saltó a la fama por ser el director de la primera entrega de la saga Saw en el cine. Pues bien, años después el mismo Wan es el encargado de llevar a la gran pantalla el juego *Castlevania*. La producción ya está en marcha y se espera tenga una gran acogida.

MUNDO COMIC

Si eres un declarado seguidor de los cómics estás de enhorabuena. *Mass Effect* y *Singularity* son dos de los juegos que han decidido dar el salto al papel. Se espera que ambas ediciones lleguen a las tiendas los primeros días de 2010.



Nace Halo Waypoint, en Xbox Live



Se crea el nuevo punto de encuentro para seguidores de la saga

Pocos son los juegos que puedan competir con la saga *Halo* en cuanto a aficionados y repercusión en los mismos. Por ello, una oportunidad como ésta no podía dejarse escapar. Xbox Live tiene previsto crear un lugar de encuentro para todos los aficionados al título, que contará con muchos contenidos de diferentes tipos. Su presentación oficial está prevista para Otoño de este mismo año.
Entre todos los materiales que estarán a disposición de los usuarios habrá: noticias relacionadas con el mundo de Halo, actividades, podcast, trailers, imágenes y videos exclusivos. Además, podrán disfrutar de la serie de animación Halo Legends. Una experiencia única que los fans del Jefe Maestro no pueden dejar pasar.



LANZAMIENTO

Regresa un clásico

Earthworm Jim llega a Xbox Live

Xbox Live nos acerca a los clásicos con el juego ***Eatthworm Jim***. Gonzague de Vallois, vicepresidente de Gameloft (empresa encargada del desarrollo del título), ha declarado: "Estamos encantados de hacer equipo con Interplay para llevar a Earthworm Jim a múltiples plataformas descargables". Se espera que pueda descargarse en el último trimestre de este año. Además, pese a salir para varias plataformas, la consola de Microsoft tendrá al menos un mes de exclusividad antes de que el resto pueda comercializarlo. Lo retro está de moda.

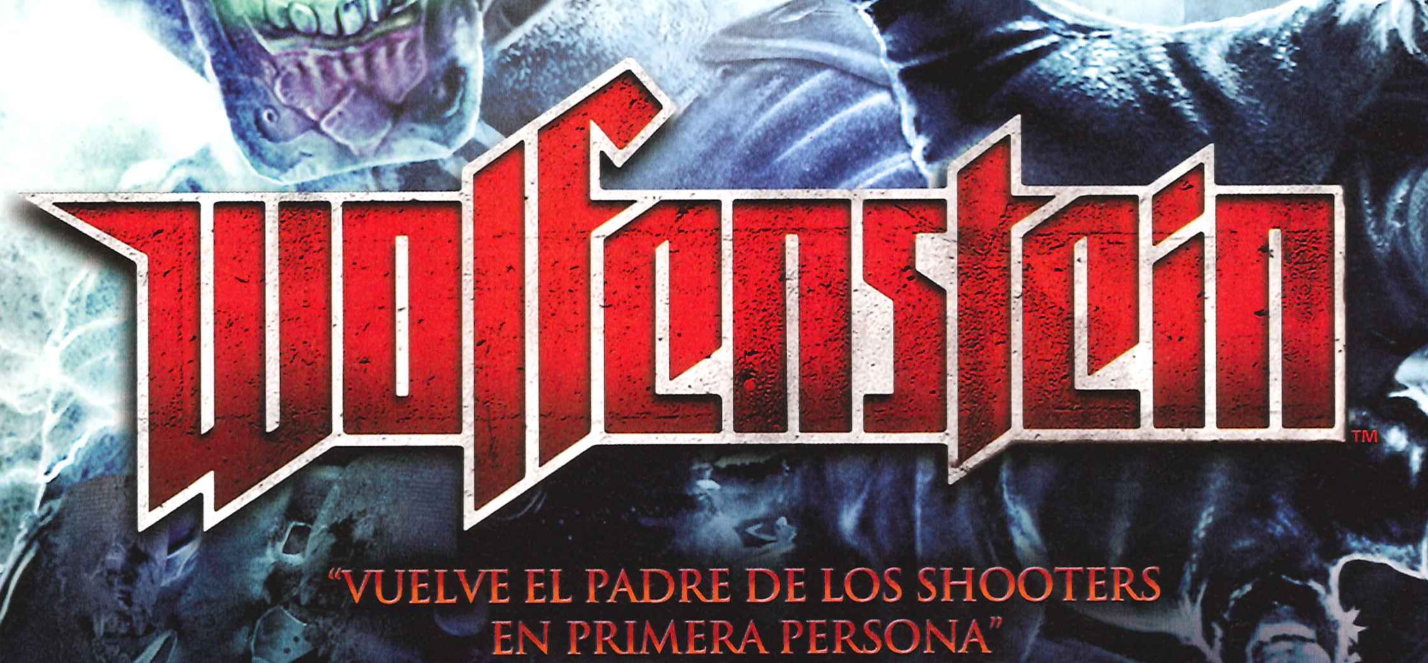
NOVEDADES

Alan Wake está terminado

Su previsión de lanzamiento no varía.

La primavera de 2010 era la fecha prevista para el lanzamiento de uno de los juegos que pueden marcar un antes y un después, ***Alan Wake***. En principio, pese a que desde Remedy aseguran que "está todo terminado, sólo estamos puliendo", no se adelantará el lanzamiento. En cualquier caso, los responsables del título no quieres pillarse los dedos. Después de los rumores que han insinuado más de una vez la cancelación del juego no se quieren precipitar ahora que ven la luz al final del túnel.



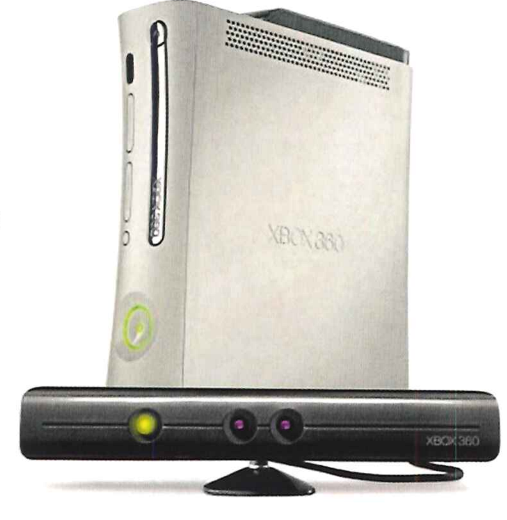

Wolfenstein™



Mensajes

LA OPORTUNIDAD PARA DAR TU OPINIÓN SOBRE TUS JUEGOS, TUS AMIGOS Y TU REVISTA...

Bienvenidos.
Como ya sabéis, todas vuestras preguntas, súplicas y críticas serán bienvenidas. Todas serán atendidas. ¡Os lo prometemos!



EXCUSAS PARA TODOS

Hola amigos, lo primero gracias por publicar una revista tan genial como esta. Tengo un problemilla y es que por vuestra culpa, quiero comprarme una Xbox 360. Soy un adolescente sin un "duro" y lo que quiero es un consejo para convencer a mi padre para comprarmela, que estas cosas le parecen tirar el dinero. Sobre el tema de Project Natal seguid adelante porque es una idea genial pero no hagáis desaparecer nunca el control clasico.
Pedro Jorge Cid

Lo primero, muchas gracias por lo de la revista, se agradecen las palabras y más que nunca en verano. Ahora, entremos en materia. Vamos a ver muchacho, digo yo que sí quieres comprarte una Xbox 360 lo suyo sería que ahorraras un poquillo y te la compraras tú mismo, seguro que así la disfrutarías mucho más. En caso de que no pueda ser así, le diría a tu padre que el servicio de Xbox Live es muy útil y que podrá ver películas en alta definición. Además, según con qué juegos, seguro que podríais jugar unas partidas infernales entre padre e hijo. Si todo esto no te convence apela a los clásicos: voy a sacar muy buenas notas, te devolveré el dinero poco a poco, cortaré el cesped durante meses, fregaré los platos todos los días... Toda esa cantidad de excusas, que nadie se cree pero que los hijos hemos utilizado desde el principio de los tiempos. En cuanto a lo de Project Natal, estamos totalmente en deacuerdo contigo. No queremos perdernos una tecnología como esta pero nuestro mando es sagrado.



SUSCRIPCIONES

Hola. Me llamo David Blázquez y tengo 2 preguntas. ¿Qué juego regala ahora la revista Xbox por suscribirse? ¿La revista española tiene alguna web? Gracias por todo.Saludos.
David Blázquez

Hola David. Ahora mismo estamos regalando el juego *Fracture* si te suscribes a nuestra revista. Te lo recomendamos, más allá de porque el juego merezca la pena, que lo merece. En cuanto a la página web, a día de hoy no tenemos pero si quieres conocer todas las novedades por internet, lo mejor es que te conectes a *xbox.com*, donde podrás informarte de todo lo que rodéa a la consola de Microsoft.



PROJECT NATAL

Hola. Antes de nada, quiero decir que llevo comprando vuestra revista desde el primer mes. Es variada y con mucha información del mundo de los videojuegos, seguid así. Bien, mi problema surge porque en el anterior numero dijísteis que en el año 2015 Microsoft sacará el siguiente modelo de la Xbox 360. Mi pregunta es si el Projet Natal, así como los accesorios de Xbox 360 (memorias, auriculares...) valdrán para el siguiente modelo. Sé que a lo mejor no disponéis de la respuesta pero es algo que me preocupa porque si en 2010 pagamos 100 € por el Projet Natal y cinco años después ya no sirve... Espero que podáis responderme. Un saludo para todos los que trabajáis en la revista, hacéis una gran labor.
Christian García Ballesteros

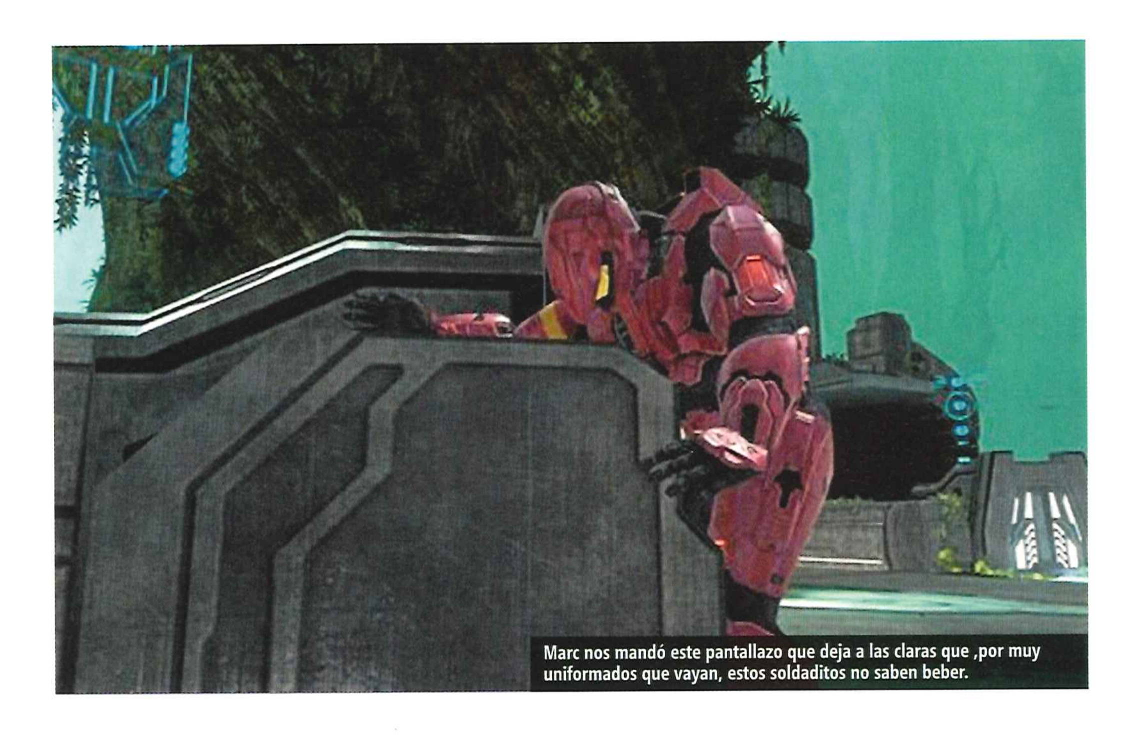
Christian, tu preocupación es bastante lógica. Nadie quiere que su consola, así como todos los accesorios, se quede obsoleta en comparación con las máquinas de siguiente generación. Por ello, desde Microsoft se están planteando que la transición se haga de la forma menos traumática posible. No se entendería muy bien que a los pocos años de sacar una tecnología tan puntera como Natal, éste ya no se pudiera usar en la máquina para la que fue creada en un principio. Experiencias como los pasos de Play Station 2 a Play Station 3 han servido de ejemplo a los trabajadores de la compañía americana. Por eso, y aunque nunca se sabe como acabarán este tipo de cosas, te recomendamos que no te preocupes porque lo lógico sería que pudieras usar el Natal en tu Xbox.



SOBRE EL MUNDO DE GEARS OF WAR

Hola revista Xbox 360. Tengo varias preguntas para vosotros.
Lo primero, quería preguntar si ¿sacarán el Gears of War 3?
Además me gustaria hablar del modo online de la sierra. Normalmente cuando sierras mucho te llaman novato, pero matas mas que ellos. ¿Significa eso que no entienden la dinámica del juego? Por otro lado, si el juego ha puesto las motosierras es por algo, cosa que algunos jugadores no aceptan. Otra pregunta que quería que me resolviérais es si ¿sacarán los códigos del Lancer dorado aparte? Un saludo desde mi tierra, que también es la vuestra.
Arnau Pérez

Querido lector, nosotros somos casi tan fanáticos de Gears of War como tú. Por eso estamos completamente seguros que para las navidades que viene veremos como Marcus Fénix cierra la trilogía de la guerra con los locust. Hablando de tus aventuras con la sierra en los modos online, sólo decirte que cada jugador tiene su propio estilo. Por tanto si alguien te dice algo por partirles el pecho por la mitad con tu sierra mecánica, será por que tienen un mal perder, no porque tu no sepas jugar. Cada cuál juega como quiera y si a tí te gusta así qué tiene que decir nadie. Lo bueno de este tipo de juegos es que puedes hacer de cada título una experiencia propia. Finalmente sentimos decirte que los lancer dorados son una exclusiva de aquellos que se compraron la edición coleccionista del pack. Si los sacaran ahora por separado sería casi una traición a aquellos que hicieron el desembolso extra cuando salió Gears of War 2 a la calle.



Marc nos mandó este pantallazo que deja a las claras que ,por muy uniformados que vayan, estos soldaditos no saben beber.

¡PACKS HALO 3 ODST!

› Por cortesía de Microsoft y para celebrar el lanzamiento del nuevo título de Bungie, sorteamos unos packs exclusivos de HALO 3 ODST. Tenemos para ti **1 XBOX 360 ESPECIAL HALO 3 ODST, juegos HALO 3 ODST EDICIÓN ESPECIAL CON GAMEPAD y TARJETAS 1 AÑO DE XBOX LIVE**. ¡PARTICIPA! ¿Lo quieres?, pues envía un SMS con el texto MP ODST al 5549. ¡Mucha suerte!

Los cabecillas

La Xbox 360 está rodando y no parece que vaya a detenerse (o renovarse) pero... ¿qué nos depara el futuro? Hablamos con algunas celebridades del sector para descubrir hacia donde dirigen su trabajo. Sorprendente.



PHIL SPENCER
JEFE DE MICROSOFT GAME STUDIOS

El jefe de la división de juegos de los estudios internos de Microsoft habla sobre Bungie, Project Natal y el futuro del Live

¿Project Natal es un producto real o va a ocurrir como con Xbox Live Anywhere (Live para móviles)?
Estamos trabajando a toda máquina. Me estoy tomando Natal de la misma manera que me tomé el lanzamiento de Xbox 360. Actualmente hay cientos de desarrolladores trabajando en juegos para Natal, las third-parties están recibiendo los kits de desarrollo, de hecho muchas ya los tienen. Existen desarrolladoras externas que también están creando títulos. Para nosotros es como una plataforma nueva.

¿Habrá juegos de Microsoft en el lanzamiento de Natal para que la gente comprenda su funcionamiento?
Es parte de nuestro trabajo, ¿no crees? Cuando pienso en nuestra línea de títulos (first party), al mirarlos me doy cuenta de por qué existen. Si te preguntas si pesa más para nosotros la creatividad o el aspecto técnico de Natal, lo cierto es que es el producto perfecto para que trabajen en él nuestras mejores mentes. Tenemos a Kudo [Tsunoda] y a Peter [Molyneux, creador de *Fable* y Lionhead], así como otros que aún no se han pronunciado creando lo que pensamos que van a ser "juegos de demostración". Hemos dejado eso para nosotros. Para Live, en su comienzo, se crearon *Halo 2* o *Project Gotham*, hicimos unos cuantos títulos que usarían Live, como una plataforma para distintos géneros. Con Natal ocurrirá exactamente lo mismo.

¿Animarás a las desarrolladoras a usar franquicias ya existentes?
Internamente nunca hemos ejercido ningún tipo de presión para que se cree *Gears of War 7*, *Halo 15* o juegos parecidos. Ha sido más bien como reunir a las mentes más creativas para hablar de las posibilidades de Natal. Por ejemplo, *Milo* es algo que habíamos hecho tiempo atrás bajo el nombre de *Dimitri*. No fue como entrar en el estudio en plan "Hey Peter, tienes que hacernos algo para Natal" fue más bien sentarse con él y desafiarlo creativamente. Su trabajo encajó perfectamente con nuestra visión. Así que supongo que tiene que haber puntos de convergencia entre franquicias que ya existen y Project Natal.




Crackdown 2, un titulazo de First Party para Xbox 360.




Joyride permitirá jugar usando los avatares

A lo largo del año pasado, Microsoft Game Studios ha perdido Ensemble y Bungie. Por otro lado BigPark ahora trabaja para Microsoft. ¿Significa esto que les interesan estudios que son mejores en juegos casuales? ¿Van a alejarse de los principios de la consola?
Cuando me convertí en el gerente de los estudios que trabajan para Microsoft a nivel mundial, una de las cosas que quería era concretar cada trabajo, para que luego encajase en una estrategia general. Live es ciertamente importante para nosotros, Natal también, tenemos franquicias clave que son importantes y nos gustaría seguir creando más. Si hay cosas que no encajan o nos distraen, lo mejor es no trabajar con ellas aunque pudiesen darnos beneficios. Incluso si se tratan de franquicias que nos encantan, creemos que lo mejor es pensar en la manera más inteligente de emplear nuestras mentes con productos que se encuentren en completa sinergia con la consola y sus principios.


Milo usará toda la potencia de Natal

Shadow Complex es un juego para XBLA muy elaborado. ¿Es representativo del nuevo rumbo de la consola?
Cada uno de nuestros juegos existe por una razón, al igual que *Shadow Complex*. El año pasado desarrollamos un par de títulos de los que nos sentimos especialmente orgullosos, *Braid* y *Castle Crashers*. Fueron juegos excepcionales de first party para el XBLA y la gente empezó a acostumbrarse a esa clase de títulos. Los juegos del XBLA son grandes, pequeños o tienen un estilo visual único. Con *Shadow Complex* comprobamos que la distribución digital y los puntos funcionaban. Se trata de tener contenido para cada clase de cliente, incluso juegos gratuitos como *1 vs 100* o *Joyride*, subidos al mismo sitio que los de precio completo. Hay que asegurarse de que tenemos todo tipo de contenido porque, en el clima económico actual, lo cierto es que tenemos la consola de nueva generación más barata del mercado, con títulos que cuestan desde cero euros en adelante.

¿Planea añadir nuevas características sociales a la comunidad de jugadores?
Absolutamente. Tenemos la red más grande que puedes encontrar en un salón ahora mismo. Las conexiones a redes como Facebook o Twitter expanden la cantidad de usuarios y las formas de comunicación posibles. Estamos desafiando constantemente a los líderes creativos de los estudios para que vengan con nuevas ideas en las que la comunidad participe. Características como las de *Forza* y *Forza 2* han funcionado muy bien. En *Halo 3* creamos Forge, y la edición de películas, y también fue un éxito. Tenemos títulos como *1 vs 100* y *Joyride*, que están creando una comunidad con miles de jugadores disfrutando juntos.


En 2010 volveremos a sentir la felicidad.

Incluso si piensas en *Gears of War 2*, que podía haberse ignorado fácilmente por sus buenas ventas, también se creó el modo Horda y es muy divertido. Uno de mis favoritos, *Crackdown 2*, es un verdadero desafío. Estoy seguro de que seremos capaces de crear algo que lo convierta en un juego reseñable.

¿Cuál es el futuro de Xbox?
Hace cinco años supondría que estaríamos hablando de Live como nuestra plataforma, y no como una especie de rampa individual. Mencionaste Live Anywhere, y dijiste que se anunció pero que después cayó en el olvido... Esa visión sigue muy viva dentro de nuestra organización. Me gusta pensar que Live es un espacio en el que varios dispositivos se pueden conectar a la vez para jugar, ya sea en el salón de casa o en el tren. Nuestros objetivos como plataforma serán los amigos y el entretenimiento que obtengas. Si le añades características como Netflix, Facebook, Twitter o Sky sigues agrandando el número de personas que pueden jugar. *1 vs 100* es la primera experiencia online de muchas personas y me parece algo genial.

"Creo que, en el futuro, existirá un espacio conectado y Live será el pegamento"



MARK REIN

VICEPRESIDENTE DE EPIC GAMES STUDIOS

La cabeza detrás del motor Unreal Engine augura un futuro brillante para Xbox 360 y, cómo no, para Unreal Engine.

¿Cómo están las cosas para Xbox 360?
Creo que ahora estamos en una posición bastante buena. Si das un paseo por el E3, te das cuenta de que todos los sistemas tienen buenos juegos, la calidad ha mejorado mucho y continuará mejorando. Microsoft lanzará Natal y parece que va a ser un éxito, es un material muy interesante. *Ricochet* y *Paint Party* están hechos con Unreal Engine 3 y estamos emocionados de poder lanzarlos con la nueva tecnología... Creo que a la Xbox 360 aún le quedan muchos años de vida, que dejarán títulos increíbles.

¿Significa esto que Natal dará soporte a las licencias de Unreal Engine a corto plazo?
Sí, de hecho ya es posible. Los kits de Natal nos están empezando a llegar y estamos seguros de que haremos cosas buenas con ellos.

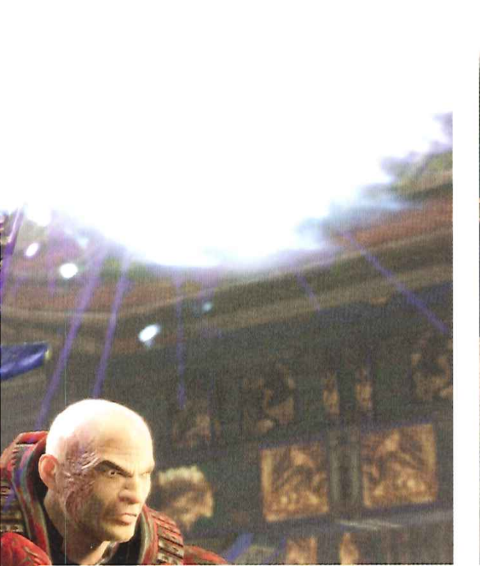
¿Por qué cree que Xbox 360 ha sido un éxito en el mercado?
Es un sistema sólido, con muy buenos juegos y que se vende a un precio razonable. Es un aparato genial que hace montones de cosas y creo que empieza a alcanzar su madurez como sistema. Algunas de las cosas que más me gustan estarán disponibles el día del lanzamiento, cosas como el vídeo a 1080p, la integración de Facebook y Twitter, el control por gestos... Se está convirtiendo en una consola muy divertida y madura.

La gente de Microsoft es muy inteligente y lo van a bordar, no sólo con Natal, sino también con otros productos. Puedes ver cómo están poniendo sus recursos financieros al servicio de Xbox 360. El año pasado, cuando decidieron cerrar Ensemble, a todo el mundo le preocupó que Microsoft dejase el negocio de los videojuegos. Pero en realidad lo que pretendían era ampliar su plataforma para hacerla llegar a más gente y convertirla en un producto mejor de cara al consumidor. Un trabajo impecable.

Epic sigue del lado de los hardcore gamers

¿Están intentando ampliar los usos de Unreal Engine con el apoyo de Chair?
Siempre, puedes usar Unreal para hacer juegos como *Fairytale Fights*, *Shadow Complex* o *Ricochet*. Para mí es como: "Véis, han conseguido crear todo esto en poco tiempo gracias a las herramientas. Esos juegos están usando muchas de las aplicaciones de nuestro motor." Es convencer de que algo es posible.

En el concurso *makesomethingunreal.com* algunas personas están haciendo cosas realmente imaginativas que ni siquiera hace la gente que compra la licencia. Nos encantan esas cosas. Hubo un tiempo que Unreal era "un motor sólo para shooters en primera persona" (aquí viene el *Gears*). Ahora es "un motor para shooters en primera y en tercera persona" (es el turno de *Undertow*) y es "un motor para juegos con scroll". Es el motor que quieres que sea. Estos tíos están haciendo un





Gears of War sigue vendiendo mucho

"A menudo la gente dice que está usando todo el potencial de la consola. Es una estupidez"

juego de carreras y hay una compañía que está desarrollando uno de fútbol. Lo puedes usar para lo que quieras y por eso creo que Natal va a ser un éxito. Nos vamos a involucrar mucho con la tecnología que usarán gran cantidad de juegos. Puedes crear el juego rápidamente para que centres toda tu atención en hacerlo molón y divertido, y eso es lo que la gente de Microsoft ha hecho.

¿Veremos algún juego de Epic para Natal?
Yo diría que sí. Tenemos que ponernos con los kits de desarrollo y pensar en lo que podemos hacer ¿ Cómo harías un *Gears of War* con Natal? ¿De verdad es necesario cambiar el control? Quizás no, pero al mismo tiempo con un menú o... Estoy seguro de que se nos ocurrirá algo, o Chair hará algo, o puede que People Can Fly. Definitivamente le vamos a echar un vistazo para descubrir cómo funciona y lo que podemos hacer con él.

Creo que Natal es un producto muy, muy inteligente y lo que ha conseguido Microsoft es verdaderamente fantástico. Cuando pruebas alguna de las demostraciones técnicas que enviaron a nuestro estudio, lo que puedes hacer con la voz, los gestos y el hecho de que los reconozca... Creo que *Milo* fue un ejemplo perfecto para demostrar que puedes hacer cosas realmente sofisticadas con Natal.

En Wii estás moviendo un mando, pero con Natal estás tirando una pelota al aire y puedes tener una raqueta de tenis (real) en tus manos para golpearla. Piensa que cuando estás haciendo ejercicio, puedes poner un pie en una silla de tu casa y hacer una flexión. *Wii Fit* no puede procesar semejante información ni reconocer si estás haciendo trampas. Natal detecta tu esqueleto completo y puede saberlo. También puede corregir tu postura y avisarte de que lo estás haciendo mal.

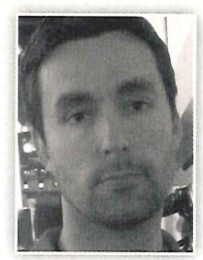
Parece que va más allá del hardware, como si Xbox fuese a convertirse en un aparato al que enchufarle otros dispositivos.
No lo parece, creo que es justo lo que pretende Microsoft y lo cierto es que se trata de un plan brillante. El hecho de darle a *Shadow Complex*, un juego del XBLA, el estatus AAA dice mucho de la dirección que quieren tomar y ahora también con juegos bajo demanda, lo que significará que será posible hacerse con ellos sin necesidad de ir a la tienda. Creo que Xbox 360 está emergiendo, por fin, como plataforma de entretenimiento y no sólo como consola.

Hemos oído que las compañías no están del todo contentas con el contenido descargable.
En nuestro caso estamos muy contentos con el modelo descargable y pensamos que es una buena inversión. Sirve para mejorar el producto, añadirle valor y hacer que la gente juegue más tiempo. No vas a hacer un juego entero pero sí que puedes añadir un monton de contenidos nuevos que sirvan de acicate para todos los jugadores.

¿Veremos algún contenido descargable más duradero, como el de *Burnout*?
Es difícil de comparar porque *Burnout* es un juego de carreras sandbox y las posibilidades son infinitas. En *Gears of War* lo más importante es la historia y estamos haciendo cosas del tipo: "El capítulo perdido". Para ello casi tenemos que construir un juego nuevo, así que en algún momento del desarrollo tenemos que dejar el contenido descargable, para enfrentarnos a un nuevo título.



¿Qué futuro le espera a Xbox 360?
El futuro se presenta más esperanzador que en el pasado. Mirar atrás es divertido pero creo que hay mucho por lo que mirar hacia delante. Xbox 360 sigue creciendo y aún no ha llegado su momento clave. Puedes leer artículos de la gente diciendo que "Estamos usando todo el potencial de la consola". Bueno, qué más da, es una cosa bastante estúpida. Siempre puedes encontrar maneras de hacer cosas más interesantes sin tener en cuenta el porcentaje de potencial de la consola que estás usando. De hecho, si usas el 100 % del potencial de la consola, suele significar que tienes un problema.



PATRICK SÖDERLUND

GERENTE, EA DICE

El estudio detrás de Battlefield y Mirror's Edge está buscando nuevas ideas para juegos gratuitos y contenido descargable.

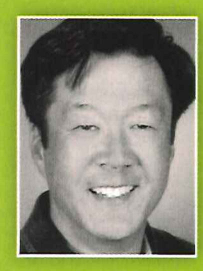
Microsoft anda detrás de nuevas experiencias para la comunidad ¿Planea EA hacer lo mismo?
EA está trabajando mucho en las redes sociales, y en iniciativas para llegar al consumidor. Tenemos un montón de juegos gratuitos, pero no en Xbox. Sin ir más lejos, con *Battlefield 1943*, del cual se ha dicho que es el mejor juego Arcade hasta la fecha, uno de nuestros mayores problemas es que nos cuesta convencer a la gente de que se trata de un juego descargable, que cuesta 1,200MP. La gente considera que es un juego de tienda y por eso creo que EA va por delante en este caso. Estamos haciendo un montón de cosas que otras editoras no hacen, no sólo en relación a Xbox, sino también con redes sociales y conectando a los consumidores en general. Me siento orgulloso y creo que ahora mismo EA se encuentra en buena posición.


Mirror's Edge es un ejemplo de innovación

¿Se ampliaría creando material más creativo que pudiese compartirse online?
Sí. Contenidos creados por el usuario, lo que está haciendo Microsoft con Facebook, hay un montón de cosas que van a ser normales en la industria a corto plazo. Si te fijas en lo que ha hecho Xbox hasta el momento, no creo que el consumidor busque mejores gráficos. No veo a mucha gente diciendo "Oh, tiene malos gráficos". Hoy en día los juegos lucen espectaculares y creo que hay muchas otras cosas que hacer para mejorar la experiencia. Me emociona formar parte de esto.

Últimamente, EA ha mostrado mucho respeto a la hora de buscar nuevas ideas y franquicias, pero no todas han sido exitosas. *Mirror's Edge* se calificó como un fracaso. ¿Te parece que se está dando un paso atrás?
Mirror's Edge fue un riesgo calculado, pero también fue un riesgo que nos gustó tomar. No nos engañemos, no alcanzamos los números que buscábamos pero, por otro lado, el juego vendió mejor de lo que la gente cree. Veo Mirror's Edge como un experimeto exitoso para nosotros y tenemos otros parecidos a los que nos tendremos que enfrentar. Era un juego muy innovador, como ninguno otro lo había sido antes. Nos las arreglamos para crear un personaje y una buena marca y eso es algo difícil. No veo razón para pensar que no habrá más juegos de Mirror's Edge.

¿Existen planes para integrarlo en algún género ya existente, o derivará en nuevas categorías?
De verdad espero que derive en nuevas



SHANE KIM

VICEPRESIDENTE CORPORATIVO, MICROSOFT

El gran jefe de la sección de entretenimiento en Microsoft prepara la llegada a lo más alto de Xbox 360.

¿Es Natal el siguiente paso en el mundo de los videojuegos?
No sólo en el de los videojuego, se trata de una revolución general en el entretenimiento. Por eso podíamos contar con alguien como Steven Spielberg en el E3 para desvelar Project Natal. Si alguien como Steven dice "Eh, esto tiene un potencial increíble. Puede cambiar la manera de contar historias y de interactuar con el entretenimiento en general". Es algo fantástico.

Hablemos ahora de *Milo* ¿Qué surgió antes, Milo o Natal?
Peter [Molyneux], es una de nuestras mentes creativas más brillantes y también de la industria. Ha estado esperando la oportunidad de poder hacer un poryecto así, donde puedas crear una interacción con el el personaje, que por supuesto es mucho mejor si se hace sin mando. Reconoce tu cara y puedes hablar -y ser respondido- de una forma bastante natural. Nos estamos acercando cada vez más a una experiencia real. Con la cámara seremos capaces de interactuar directamente, lo que difuminará las líneas entre el mundo de Milo y el nuestro. La integración de Project Natal nos ha permitido coger una idea fabulosa y mejorarla considerablemente, ya que somos capaces de convertir tu cuerpo en un mando de control. Verlo es algo fascinante.

Otro gran movimiento para Xbox 360 es convertirse en un sistema de entretenimiento completo, con Twitter, Facebook, Sky TV...


Esperamos no tener que movernos tanto.

Las expansiones necesitan hacer dinero.

categorías y nuevos productos. Llevo jugando desde la Atari 2600... y mira lo que estamos haciendo ahora. Para mí eso significa evolución. Me interesan las cosas nuevas e inesperadas que marcan la diferencia y que hacen que la consola se desmarque.

Battlefield Heroes es gratuiro en PC ¿Os véis haciendo un juego gratuiro para consola?

¿Me preguntas si *Battlefield Heroes* va a salir para Xbox Live? No lo creo. Pero lo que sí que creo es que haremos algo similar aplicando todo lo que hemos aprendido acerca de Xbox Live. Pero para que funcione adecuadamente, debería ser diseñado para una plataforma concreta.

¿Cómo ves el futuro de Xbox 360?

Creo que Microsoft está enseñando por donde quiere tirar. La interacción social, los dispositivos que tiene. Para mí, Xbox Live es la mejor interfaz de conexión entre jugadores y creo que ése es el camino que hay que tomar, es muy inteligente. Me emociona ver lo que los dispositivos y los juegos son capaces de hacer. Honestamente no veo la necesidad de que se haga una nueva Xbox 720, o lo que sea... ¿De verdad es necesaria otra más que sea capaz de mostrar mejores gráficos? No lo creo.

Me fascina de lo que es capaz esta industria. Todo el mundo tiene una mentalidad distinta y todos quieren hacer algo diferente. Iba a mencionar lo que se ha hecho con *Burnout* este año. Es una prueba de como piensa y trabaja EA. Nadie más trabaja de la misma manera en esta industria. El nuevo contenido descargable es bueno, es profundo y distinto. Cuando lanzamos Paradise en Enero del año pasado y lo comparamos con el de ahora sólo podemos decir "madre mía". Es una diferencia enorme y hemos aprendido un montón de ello.

¿Veremos cosas parecidas en el futuro? ¿Se pondrán a hacer contenido descargable para alargar la vida del primero en vez de poner trabajar en una secuela?

Creo que sí, tenemos que mirar el lanzamiento del juego como otro hito dentro de la vida del juego, pero la cosa no acaba ahí. Si terminase ahí creo que íbamos a tener problemas con la longevidad del producto. Ofrecer soporte después del lanzamiento me parece una cosa obvia, que todo el mundo hace hoy en día. No vale con embalarlo y olvidarse de el. Ya no.

Entonces ¿El contenido descargable es primordial ahora?

No estoy seguro. Creo que el contenido descargable es una parte del juego, pero hay más cosas que podemos hacer. Para que sea sostenible EA, Activision,y otras compñías han intentado hacer dinero con ello y hasta que no ves beneficio, no puedes continuar desarrollando. El contenido descargable aún no ha demostrado ser un éxito financiero.

"No creo que el consumidor busque mejores gráficos"

"Esta generación no se ha terminado. No la hemos ganado"

Nuestro sueño es convertir Xbox Live en la nueva generación de redes sociales y entretenimiento. Nuestra base se construye desde los videojuegos por supuesto, y Xbox Live ha sido una plataforma increíble para el juego online pero entendemos que Microsoft quiere convertir la Xbox en el centro del entretenimiento casero. Xbox Live juega un gran papel aquí de la misma manera que lo hará Project Natal en el futuro. Cada uno de los anuncios que hicimos para Xbox Live en el E3 trataban sobre redes sociales y entretenimiento, no tanto sobre juegos. Estaba Live Party, 1080p HD instantáneo, Last.fm, Twitter, Facebook... Todo es parte de una estrategia a largo plazo.

¿Cómo ha cambiado la mentalidad de Microsoft desde el lanzamiento de Xbox?

Nos hemos sentido realizados al haber conseguido un asentamiento tan sólido para el negocio de Xbox, tanto para Xbox 360 como para Xbox Live. Cuando empezamos la mayoría de las personas pensaban en la Xbox como una consola de videojuegos, y nos hemos centrado en establecer nuestra credibilidad en el mundo de los videojuegos. Entramos sin ninguna experiencia en el sector y creo que hicimos un gran trabajo. Pero ahora estamos evolucionando la Xbox para que sea algo más que una marca de videojuegos. Queremos que sea una plataforma de entretenimiento real, lo que requiere un acercamiento y una mentalidad diferente. Xbox Live es un servicio que necesita funcionar las 24 horas al día y siete días a la semana, para que se produzcan cosas aún mejores. Yo no vivo en el Reino Unido pero me emociona el acuerdo con Sky. Además le podemos añadir una experiencia social que no se podrá encontrar en ninguna otra plataforma.

¿Podríamos decir que habéis alcanzado todas las metas que teníais pensadas para Xbox 360?

No. Esta generación no se ha terminado y todavía no hemos ganado. Nuestra meta es ganar, siempre lo ha sido. Queremos tener cientos de millones de clientes y da igual si es con 360 o con Live. De eso trata Project Natal y no de responder a Nintendo y su consola. Va más allá de lo que están haciendo Sony y Nintendo. Tenemos que desatar el potencial y derribar las barreras que impiden que la gente juegue porque se siente intimidada por un simple mando. Tenemos montones de cosas que ofrecer y el 60% de los hogares aún no dispone de una consola en su salón. De eso va Natal.

El modo Fire Fight es una aténtica locura.

BUNGIE

BRIAN JARRARD Y CURTIS CREAMER

Los creadores de la mejor franquicia para Xbox van a jugar un papel importante en el futuro de las consolas.

¿Qué crees que le depara el futuro a la Xbox 360?

BJ Vamos a seguir luchando por mejorar el servicio que ofrecemos en Live, intentando derribar la frontera social. Con *Halo 3* tuvimos la oportunidad de añadir cosas como contenido compartido o contenidos creados por los usuarios y creo que seguiremos tirando por esa dirección.

CC Estaba pensando en la cantidad de características que hay ahora mismo, es como si pudieses vivir la experiencia del juego desde distintos portales. Me fascina pensar en la gente entrando en bungie.net desde su smartphone o su iPhone para ver sus estadísticas. Todo es más interactivo y afecta al juego desde distintos sitios.



Halo Wars es obra de Ensemble

¿Es Natal algo con lo que querríais jugar?

BJ Hemos hablado largo y tendido sobre ello y alguien dijo "Significa esto que se terminaron los mandos" Y creo que no está pensado para juegos que hemos hecho como *Halo 3*. Me gusta la idea de entrar en una habitación, agitar mis brazos y que pasen cosas, pero no creo que esté pensado para jugar a cosas como Halo.

CC Hay muchas posibilidades sobre las que nadie ha pensado todavía.

Hace poco se rumoreó acerca de la posibilidad de que Bungie hiciese algo que no fuese *Halo*.

BJ Es curioso ya que nosotros nunca dijimos que no fuésemos a hacer más títulos de *Halo*, y desde luego nunca aseguramos que queríamos ser independientes para no tener que hacer más *Halo*. Se trataba de volver a nuestras raíces como una compañía creativa e independiente, y ser capaces de descubrir lo juegos que podemos llegar a crear. Ese ha sido siempre el espíritu del estudio, hacer juegos que nos gustaría jugar. Seguimos disfrutando mucho del universo *Halo* y aún nos quedan historias que contar. También queremos tener la posibilidad de mirar más allá y ver otras oportunidades... Tener el control de nuestro propio destino.

¿Os permite hacer más cosas el haber dejado de lado al Jefe Maestro?

BJ No es que no nos guste el Jefe Maestro ni que no nos queden historias que contar sobre él, pero sabemos que nuestros fans esperaban algo como *ODST* con un lugar especial en la ficción de *Halo*.

¿Volveréis al universo de Halo?

BJ Bueno tenemos *Halo Reach*. Con terminar el desarrollo de *ODST* y *Halo Reach* tenemos suficiente por el momento. Por supuesto estamos trabajando en otras cosas, pero no vamos a hablar de eso ahora.

¿Os gustaría hacer un juego en el que jugases como un Covenant?

BJ Estoy seguro de que ha salido en alguna discusión pero no soy la persona adecuada a la que preguntarle. Los fans lo han pedido desde que *Combat Evolved* salió al mercado y por lo menos ya he visto dos peticiones.


HALO WARS™
2531: TRANSMISIÓN MILITAR DE LA UNSC DESDE EL PLANETA HARVEST
<<<HARVEST ESTA BAJO CONTROL, PERO LOS COVENANT SIGUEN SIENDO UNA AMENAZA INMINENTE. NECESITAMOS REFUERZOS: INFANTERIA, FUERZAS AEREAS, VEHÍCULOS DE COMBATE Y TODOS LOS SPARTANS OPERATIVOS. TENEMOS QUE DETENER A LOS COVENANT ANTES DE QUE ENCUENTREN LO QUE BUSCAN.>>>
HALO WARS. EL PRIMER VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL EXCLUSIVO PARA XBOX 360.
16+
www.pegi.info
XBOX LIVE
Microsoft game studios
XBOX.COM/HALOWARS
LANZAMIENTO 27-02-09



★LOS JUEGAZOS DE XBOX 360★

Para preparar nuestro tercer cumpleaños, hemos navegado por los archivos de la revista para elegir los 50 mejores títulos de Xbox 360 hasta el momento.

Para este número 34, preámbulo de nuestro tercer cumpleaños, nos pareció bien mirar atrás en el tiempo y seleccionar los 50 mejores juegos que han pasado por la Xbox 360 en sus cuatro años de vida. Ahora tenemos cientos de títulos donde elegir, tanto en las tiendas como en Xbox Live Arcade, por lo que la decisión ha sido realmente dura. Esto no va de puntuaciones, sino de los juegos que la redacción prefiere, y de los títulos que cualquier usuario de Xbox 360 debería haber jugado. Los argumentos se pusieron sobre la mesa y comenzaron las discusiones internas con montones de folios para anotar la clasificación final. También pusimos reglas: si se trataban de secuelas, sólo se podría coger una de las partes, y por otro lado las franquicias estaban totalmente permitidas (así que es por esto que sólo encontrarás un Gears of War y dos Call of Duty). Tampoco íbamos a separar los juegos de Xbox Live. A Chema no le permitimos llenarlo todo de juegos de carreras ni al Sapo de RPGs. Cuando pusimos orden con las puntuaciones, los resultados fueron ciertamente sorprendentes... incluso para nosotros. Sigue leyendo para descubrir si estás de acuerdo.



50 Dead Space

Visceral Games/EA

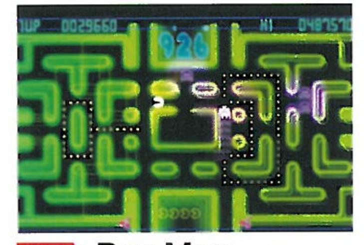
El juego más inquietante de esta generación con una producción sobresaliente, digna de Hollywood.



49 Race Driver: GRID

Codemasters/Codemasters

Más rápido y escurridizo que una comadreja engrasada. En *GRID* verás los mejores accidentes de coches.



48 Pac-Man Champ Edition

Namco Bandai/ Namco Bandai

Lanzado para conmemorar el 25 aniversario de *Pac-Man. Championship Edition* es psicodelia pura en HD.



47 Mortal Kombat vs DC Universe

Midway/Midway

Aunque el clásico gore de *MK* se haya quedado fuera, *MK vs DC* enfrenta a colosos del entretenimiento.



46 Blue Dragon

Mistwalker/Microsoft

Blue Dragon existe porque Microsoft quería acercarse al mercado oriental. El resultado es un RPG delicioso.



45 Skate

EA Black Box/EA

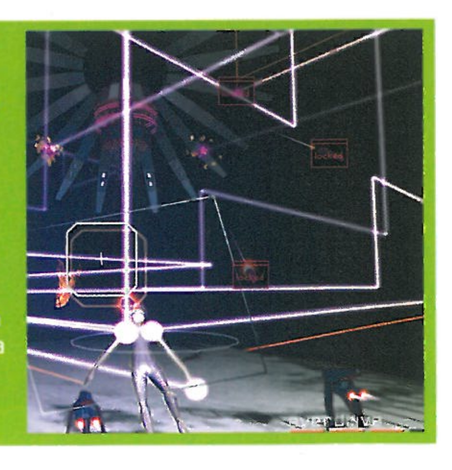
Skate tiene todo lo que se le puede pedir a un juego de skateboard: fácil de manejar, sólido, divertido y musical.



44 Rez HD

Q Entertainment/Microsoft

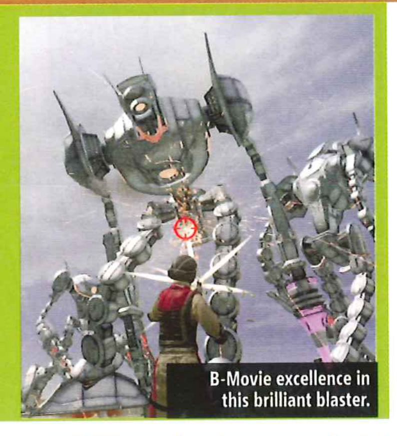
Este shooter sobre raíles te lleva volando por un retro-ciberespacio con ecosistemas de fibra óptica, mientras te abres camino hackeando una supercomputadora. La música tecno suena con cada movimiento que haces y cada enemigo que destruyes. Es uno de los juegos más perfectos jamás creados.



43 Earth Defence Force 2017

Sandlot/D3 Publisher

Se parece mucho a los sueños febriles de un gamer después de haberse comido un kilo de queso cheddar. *EDF* es un shooter en tercera persona en el que tendremos que defender La Tierra de arañas gigantes, hormigas gigantes, extraterrestres, Godzilla, robots, etc. Pocos juegos pueden presumir de controlarse tan bien como EDF. Es un arte perdido.



B-Movie excellence in this brilliant blaster.



42 Worms

Team 17/Microsoft

14 años y sigue pegando fuerte (o al menos sigue con nosotros) *Worms* es brillante, táctico y online.



41 Lost Odyssey

Mistwalker and Feelplus/Microsoft

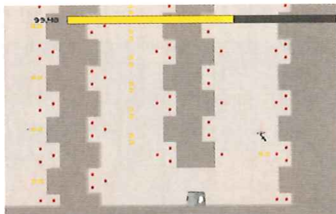
Combatir en enfrentamientos por turnos es un poco menos repetitivo con semejante historia de amor.



40 Project Gotham Racing 4

Bizarre Creations/Microsoft

El primero de la serie que incluye motocicletas, que además pueden competir contra los coches. Excelente.



39 N+

Slick Entertainment/Metanet

Corre, salta. Corre, salta, corre...Falla. Estas tres palabras definen a *N+* como ningunas. Plataformas en estado puro.



38 Condemned: Criminal Origins

Monolith/Sega

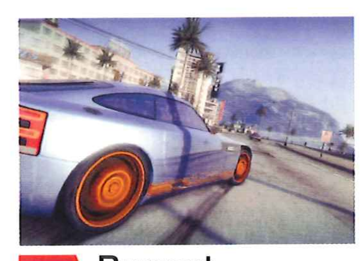
El detective Ethan Thomas y sus sangrientas investigaciones de asesinato en 1ª persona....Miedo.



37 Lost Planet: Extreme Condition

Capcom/Capcom

Lost Planet es un equilibrio perfecto entre moverse, disparar, luchar y manejar vehículos. Esperamos el 2.



36 Burnout Paradise

Criterion/EA

La decisión de llevar la serie a un mundo abierto es discutible, pero Criterion sabe que el que no arriesga no gana.



35 Race Pro

SimBin/Atari

Se controla a la perfección y tiene algunos de los circuitos más interesantes del género. Pruébalos.



34 Dead Rising

Capcom/Capcom

Vale, tiene errores al salvar la partida y la dificultad no está muy ajustada pero... ¡Siempre has soñado con esto!



33 Lego Star Wars: The Complete Saga

Traveller's Tales/LucasArts

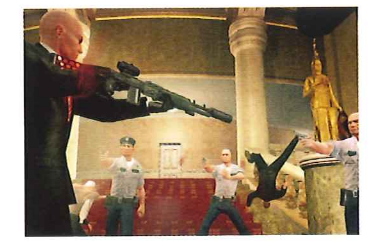
No es fácil hacer gracia con algo sin faltar al respero. *Lego Star Wars* lo consigue casi sin esfuerzo.



32 Assassin's Creed

Ubisoft Montreal/Ubisoft

Altair tiene mucho a lo que responder. Todos esos asesinatos, sus animaciones perfectas y hacernos desear una segunda parte.



31 Hitman: Blood Money

IO Interactive/Eidos

Hitman 1 fue un desastre, el *2* era demasiado difícil y *Contracts* fue corto y aburrido. Por fin, todo encajó bien con *Blood Money*.

30 Forza Motorsport 2

Turn 10 Studios/Microsoft

Hay montones de cosas asombrosas en *Forza 2*: los gráficos suavizados, la colección más grande de coches y circuitos en una consola, y las físicas. Pero es la comunidad la que pone la base del juego de conducción más completo de Xbox 360. La opción de compartir pinturas y tuneados significa que siempre queda algo por hacer.





Con más coches que James Bond.

29 Viva Piñata

Rare/Microsoft

Cuando Rare anunció este título, sonaba como una nota de suicidio: un juego mono para niños sobre jardinería, lanzado a la par que una serie de TV. Pero al final resultó ser un título con varias lecturas y bastante adulto. También es uno de los juegos más adictivos del catálogo de Xbox 360.





28 The Darkness

Starbreeze/2K Games

Un shooter en primera persona sobrenatural, con una historia bien contada y una atmósfera sin igual.



27 Ninja Gaiden 2

Team Ninja/Tecmo

Esta aventura de acción y ninjas es uno de los retos más difíciles a los que enfrentarse en una Xbox 360.



26 Fable II

Lionhead/Microsoft

Puede que tenga bugs y un final algo flojo pero no hay duda de que Fable II es bueno. Imposible resistir a su hechizo.



25 Street Fighter IV

Capcom/Capcom

El clásico juego de lucha en 2D pasa al siguiente nivel (por fin) con *Street Fighter IV* Online y mucho pique.



24 Fight Night Round 4

EA Canada/EA

Todo está modelado con físicas reales y no hay dos puñetazos iguales. Sacarás al neandertal que hay en ti.



23 Call of Duty: World at War

Treyarch/Activision

WaW tiene un modo campaña algo caótico pero el multijugador hace las delicias de los usuarios del Live.



22 Guitar Hero II

Harmonix/Activision

Sin cachivaches ni instrumentos extra. Sólo un jugador, su guitarra y un montón de canciones que tocar.



21 OutRun Online Arcade

Sumo Digital/Sega

, *Outrun Online Arcade* es equivalente a unas vacaciones de verano infinitas. Diversión, velocidad, sol y Ferraris.



20 Battlefield 2: Modern Combat

Dice/EA

Battlefield 2 desprende ambición por cada uno de sus poros. El modo multijugador más profundo en consola.



19 Peggle

PopCap/PopCap

Peggle es como *Bejeweled*, un ejemplo de la maestría que PopCap tiene para mantenerte enganchado al mando.



18 BioShock

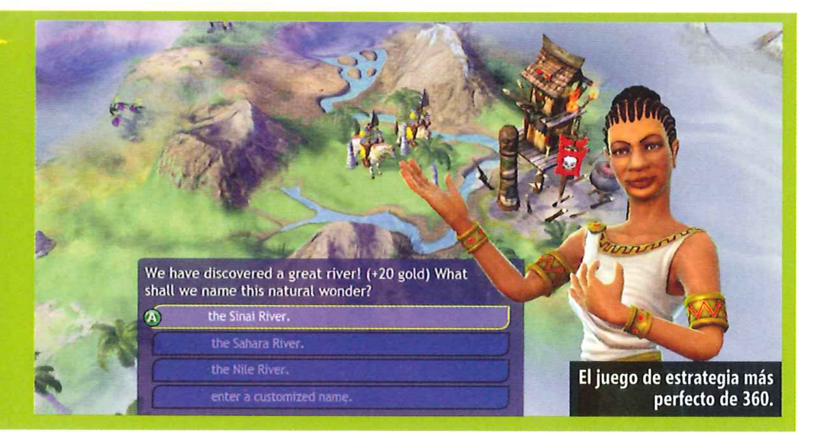
2K Marin/2K Games

La historia de Rapture, el combate, el diseño, la atmósfera y los niveles... Todo está hecho para disfrutar.

17 Civilization Revolution

Firaxis/2K Games

Ver como las compañías tratan de encajar juegos de PC que funcionen en bien en consola es como mirar un partido de fútbol con jugadores que no pueden mover las piernas. *Civilization Revolution* muestra muchísimo sentido común al rediseñarse desde cero para ajustarse al control de la consola... ¡Voilá! Funciona tan bien como las estrategias de Alejandro Magno.



El juego de estrategia más perfecto de 360.

16 Crackdown

Realtime Worlds/Microsoft

A veces parece necesario conducir por la pared de un edificio, aparcar en medio del tejado, saltar al edificio siguiente para, seguidamente, caer en medio de una guerra de bandas. Después sólo queda terminar con los maleantes utilizando patadas de kárate, metralletas y explosivos, y más tarde recoger todas las bolas de luz. ¿Hemos mencionado ya que podemos saltar 10 veces más alto de lo normal? Crackdown es perfecto.



Un sandbox que te hará volar por los aires



15 Saints Row 2

Volition/THQ

Saints Row 2 es infinitamente entretenido a pesar de estar poco pulido pero... ¿A quién le importa?



14 FIFA 09

EA Canada/EA Sports

Partidos online de 10 contra 10 y actualizaciones de las estadísticas de los futbolistas ¡Un buen año para FIFA!



13 Fallout 3

Bethesda/Bethesda

Bethesda jugaba con fuego al hacer *Fallout 3* pero consiguió hacer justicia de la saga. Un mundo abierto sin igual.



12 Rainbow Six Vegas

Ubisoft Montreal/Ubisoft

Uno de los pocos juegos en los que disparas a alguien y de verdad se muere. Divino multijugador.



11 Braid

Number None Inc/Microsoft

Braid existe en un mundo inteligente y eso se nota desde el primer puzle del juego. Es genial, artístico y está en 2D.



10 GTA IV

Rockstar North/Rockstar

GTA IV lo tiene todo. Realismo, música, inmersión, buen control, expansiones y un multijugador online excepcional.



09 Halo 3

Bungie/Microsoft

Con nuevas armas, media docena de items, nuevos vehículos y enemigos y enormes opciones cooperativas. Wow.



08 Rock Band

Harmonix/EA

Rock Band vuendió unos 10 millones de copias... Piensa en cuanto plástico se necesita para fabricar todo eso.

07 The Orange Box

Valve/EA

Nada representa mejor la maestría de Valve que *The Orange Box*. A medio camino entre *Half-Life 2*, *Team Fortress 2* y *Portal*, te están demostrando una profunda comprensión de campañas en solitario, multijugador, del humor y la innovación, y no sólo eso sino que además lo venden a un precio muy reducido. La decision de incluir comentarios del director explicando como lo han hecho... bueno eso es más discutible. Si hubiese sido posible la inclusión del Episodio 3 y de Left 4 Dead la cosa sería muy seria.

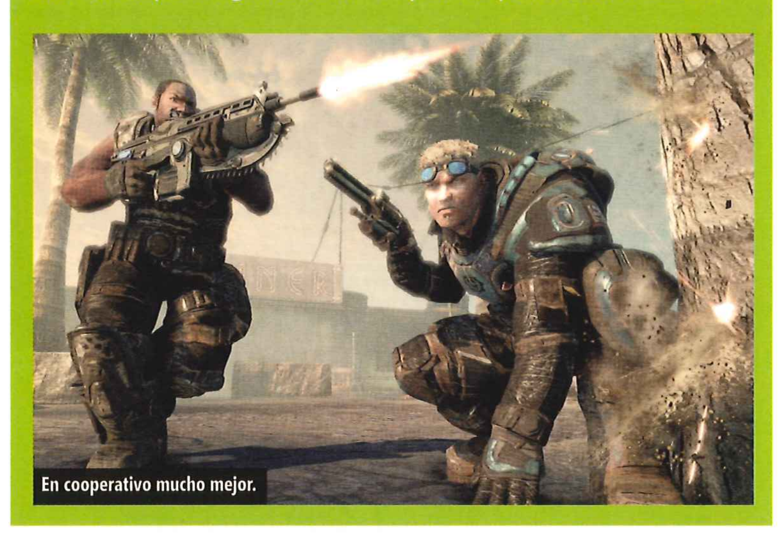
Mejor momento: *Portal*. Todo el juego. Desde el principio hasta el mismísimo final.



Orange Box offers amazing value for money.

06 Gears of War 2

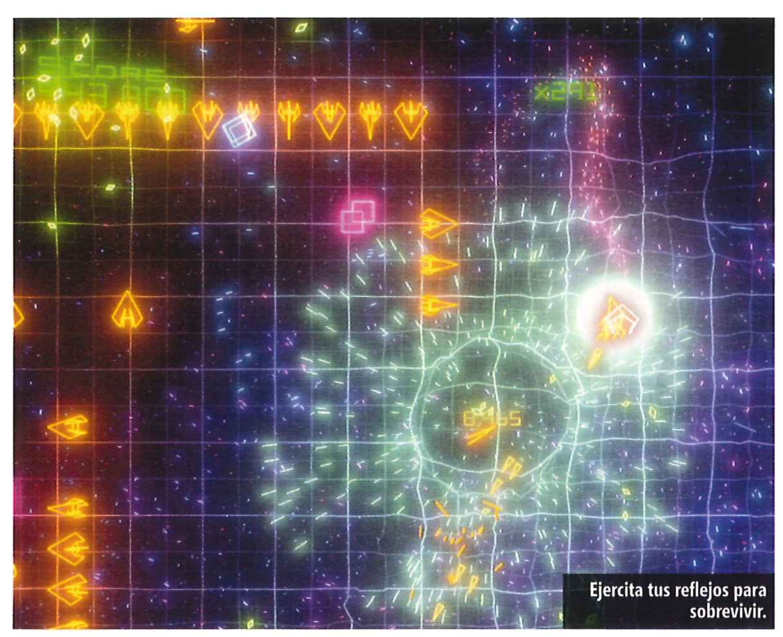
Epic/Microsoft Nunca antes había existido un juego capaz de ser tan idiota y, a la vez, tan profundo como *GoW2*. Es un shooter donde puedes decapitar a alguien utilizando tu rifle francotirador como si fuese un palo de golf... Y uno de los niveles te tiene intentando sobrevivir a una muerte por ahogamiento en sangre. Pero tampoco encontrarás una experiencia tan equilibrada para los enfrentamientos online. **Mejor momento:** Salir a por todas en la campaña principal para descubrir no sólo una emboscada enemiga sino que además, ves como empiezan a llover del cielo cuchillas mortales de hielo. ¡Hora de ponerse serio soldado!


En cooperativo mucho mejor.


CoD4 sigue siendo de los más jugados

05 Call of Duty 4: Modern Warfare

Infinity Ward/Activision
A menudo hacer un FPS, significa crear dos o tres momentos molones sobre los que los jugadores hablen en el trabajo al día siguiente. Infinity Ward? Con *Modern Warfare* se las arreglaron para conseguir *juego entero* lleno de esos momentos – un montón de escenas cumbre, diseñadas con inteligencia para que impacten contra las emociones del jugador. Correr y disparar nunca será lo mismo después de CoD4.
Mejor momento: Morir lentamente por el envenenamiento de radiación de una bomba. La guerra es mala ,niños.

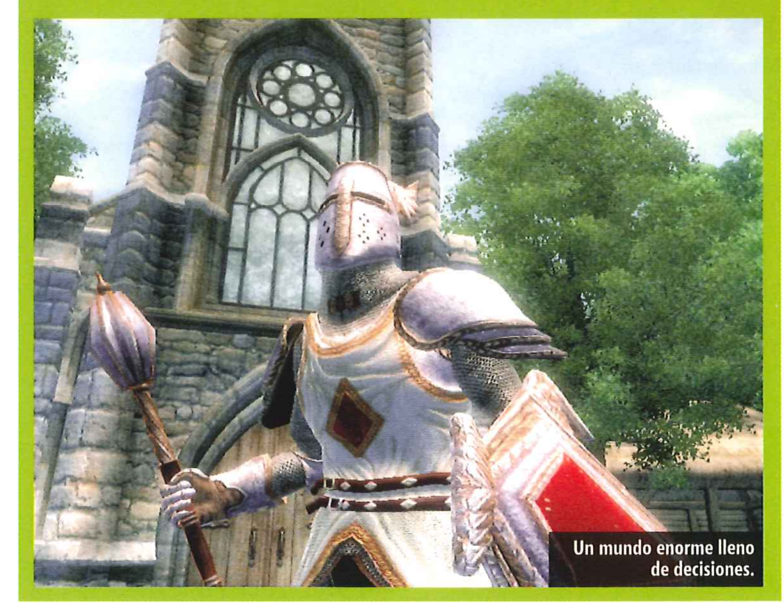

Ejercita tus reflejos para sobrevivir.

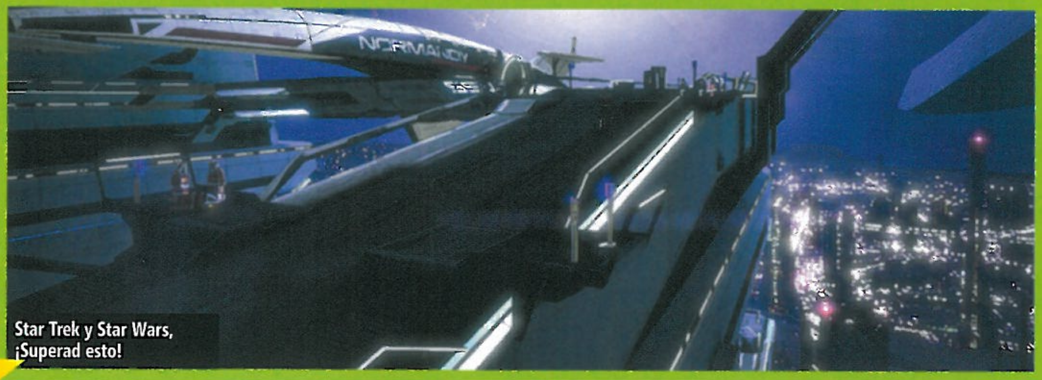
04 Geometry Wars Retro Evolved 2

Bizarre Creations/Activision Con media docena de brillantes modos de juego y cualquier forma de multijugador que pudieras soñar, *Geometry Wars 2* es un producto realmente especial. **Mejor momento:** Ver tres palabras que anidan en el corazón de todo gamer: New. High. Score.

03 The Elder Scrolls IV: Oblivion

Bethesda/Bethesda *Oblivion* es probablemente el mejor juego de espadas y magia que puedes encontrar en una consola. La belleza reside en los contrastes de su mundo, desde la plácida naturaleza con destellos de oscuridad hasta el inframundo y la extraña dimensión de Oblivion. No deja de sorprender, ni siquiera a los más experimentados. **Mejor momento:** Perseguir a un pintor que se ha colado en uno de sus cuadros. Hay un efecto increíble que hace que todo parezca una acuarela.


Un mundo enorme lleno de decisiones.



Star Trek y Star Wars, ¡Superad esto!

02 Mass Effect

BioWare/Microsoft Una de las razones por las que *Mass Effect* es tan atractivo es porque el destino del universo está en juego, con nosotros en medio respondiendo a ante nuestras propias decisiones. Esto combinado con una arquitectura digna de la mejor ciencia ficción, personajes realistas y un doblaje perfecto (pero en inglés) lo convierten en imprescindible.
Mejor momento: Elegir a que miembro de tu tripulación vas a sacrificar por el bien de la galaxia.

01 Left 4 Dead

Valve/EA
Una elección complicada ya que somos conscientes de que muchos de vosotros ni siquiera lo incluiríais en el top 10, por tratarse de un juego únicamente multijugador. Pero la verdad es que llevamos *meses* jugándolo y nunca hay dos partidas iguales.

La sensación de salvar a un compañero caído para que el equipo viva para luchar otro día, el realismo de la infección, el equilibrio armamentístico... Sí, es sólo multijugador, no hay demasiados modos y ya se ha anunciado la segunda parte, pero es el título que más no s ha divertido.

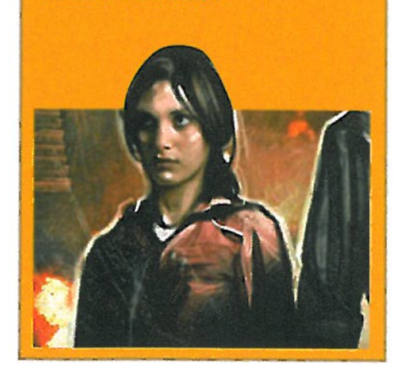
Nos vemos en Xbox Live.


A well aimed shot into our number one slot.

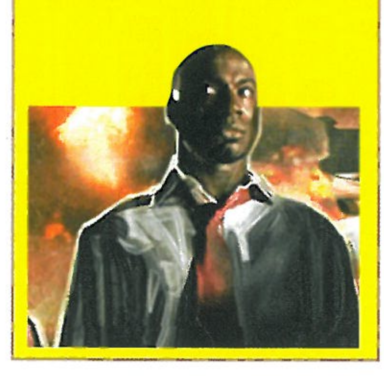
ENVÍANOS LOS TUYOS
¿No estás de acuerdo con nuestra selección? Envíanos tu lista de juegos y la publicaremos.

Los supervivientes al habla

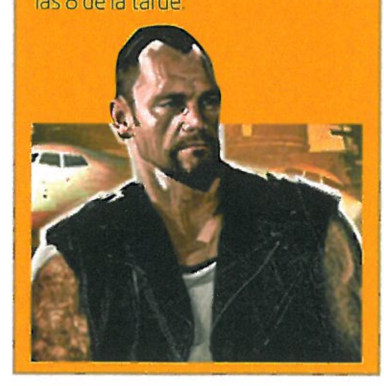
Gus
Ningúno otro juego es capaz de combinar pánico, comedia accidental y culpabilidad como el modo cooperativo del *L4D*. Cuando dejas a un colega atrás, cuando la música del tanque suena por primera vez... Estos recuerdos perduran en tu mente mucho tiempo.



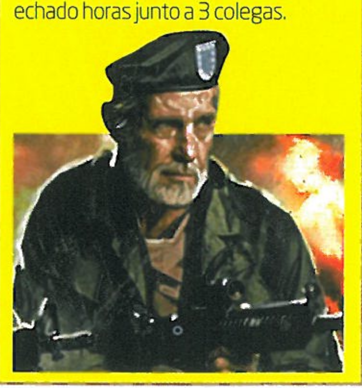
Xcast
Tiene la 'gracia' y la 'desgracia' de ser un juego creado para ser jugado a través de Internet. Si tienes amigos, cada una de sus escasas cuatro campañas puede durarte para siempre. Cada partida será distinta.



Chemo
Left 4Dead tardó un poco en llegar a convencerme, pero fue la dificultad para sobrevivir en el modo Experto lo que consiguió engancharme. Este juego es el responsable de que Ryan y yo no saliesemos de trabajar antes de las 8 de la tarde.



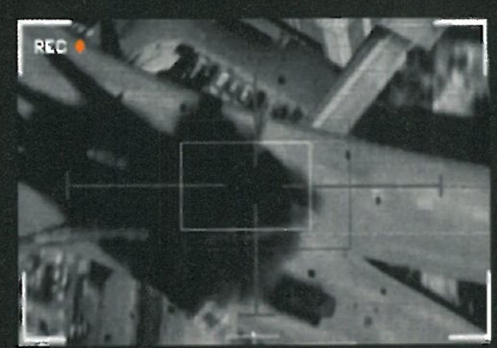
Bolo
Es uno de los mayores impulsores del Co-op de los últimos tiempos. Survival horror de locura para jugar, reír y disfrutar con los amigos. Va a perdurar, como una de las experiencias más divertidas, en la memoria de todos los que le hemos echado horas junto a 3 colegas.





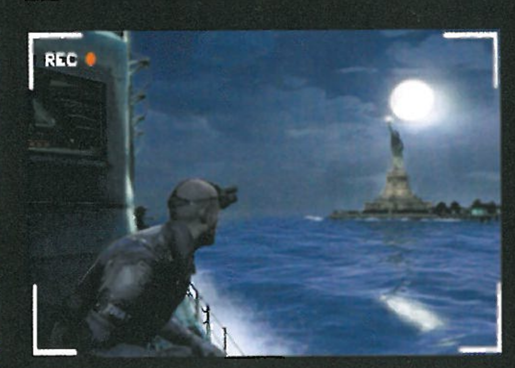








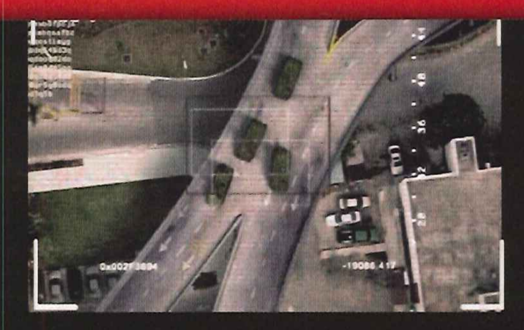






Nos están vigilando

Xbox Live no es sólo para jugar online, también sirve para que las empresas vean cómo y a qué jugamos (y sus juegos sean mejores).

























Alguna vez has sentido una presencia fantasmagórica en el asiento del copiloto cuando acelerabas por las calles de Paradise City? ¿Has notado una presencia extraña detrás de ti mientras jugabas a Halo 3 y no era precisamente el tío que te acababa de matar? Cada vez es más normal que nuestros títulos registren todo lo que hacemos cuando jugamos online. Desde cuando perdemos hasta que arma ha acabado con nuestro personaje o donde ha ocurrido...

Tus juegos favoritos no paran de enviar datos en forma de estadísticas desde tu casa hasta las oficinas de las empresas más importantes del sector de los videojuegos. Y así, como quien mira la cascada de caracteres verdes de Matrix, las empresas analizan tu nivel de diversión para conseguir futuros productos con los que te lo pases aún mejor. "En realidad se parece más a la escena de pirateo de Hugh Jackman en Operación Swordfish" aclara Chet Faliszek, guionista de *Left4Dead*, "Hay cajas invisibles girando alrededor de los jugadores y todos bailamos con ellos mientras bebemos vino." Claro, lo que sea... De todas formas lo cierto es que el sutil arte de la telemetría ha venido para quedarse. El príncipe de esta técnica es Bungie, el gran maestro de los "heat maps". Un heat map es una vista aérea del nivel con las zonas más o menos violentas marcadas en amarillo, azul y rojo. Durante el desarrollo se usan para observar a los testers del juego y a los participantes de la beta, interesando sobre todo conocer donde mueren, a manos de quien y el arma con la

LOGROS OBSERVADOS

LA COSTUMBRE DE PATEAR GALLINAS EN FABLE II TAMBIÉN SE CONVIERTE EN ESTADÍSTICA.

Una manera más obvia de seguir a los jugadores es conocer los logros que desbloquean. Una nada desdeñable cantidad de 66 millones de logros han sido desbloqueados en *Fable II* y Lionhead los ha analizado para conocer qué partes del juego han gustado más. Por ejemplo 2.8 millones de personas ha conseguido el logro de recolectar monedas. Estos datos basados en la obtención de logros, nos dan una idea de las tareas más populares entre los jugadores de Fable II y de quién hizo qué durante el juego.

0% 25 50 75 100%

90%

(**2,522,340 de jugadores**) jugaron con su perro a buscar objetos.

78%

(**2,178,900 de jugadores**) golpearon violentamente a una gallina.

35.7%

(**Un millón de jugadores aprox.**) quisieron a su perro de vuelta.

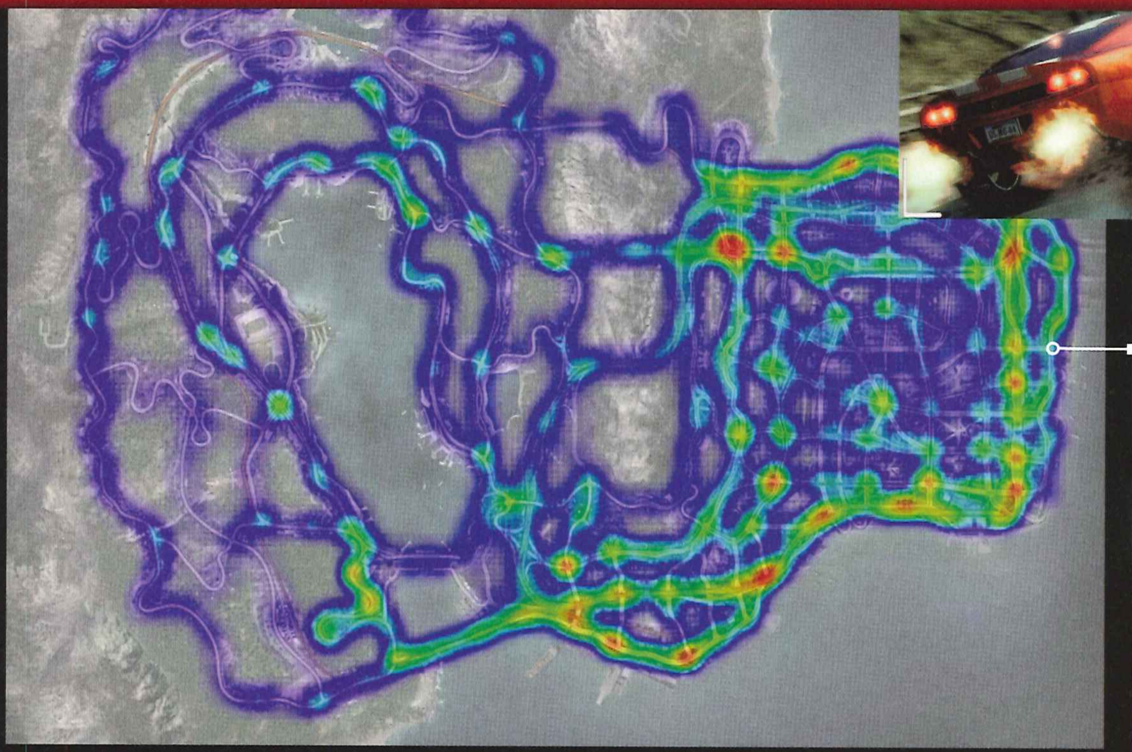
2.1%

(**61,037 jugadores**) intercambiaron muñecas online.

HALO 3: ASSEMBLY
La accion no se detiene ni un momento en el eje central del mapa, pero por alguna razón parece que los jugadores evitan la parte oeste del nivel... Puede que ahí consigas algunas muertes solitarias.

HALO 3: ORBITAL
Los preciosos callejones para francotiradores de Orbital están teñidos de color rojo sangre. Esto demuestra que si intentas cubrirte detrás de una caja o esconderte, los puntos de renacimiento son la mejor forma de conseguirlo.

HALO 3: SANDBOX
Una mancha roja que evidencia la carnicería que se produce en este nivel. Los jugadores se lanzan a la batalla con sed de sangre y si no ocurriese así, los chicos de Bungie sabrían que algo va mal.



BURNOUT PARADISE
El análisis de los datos obtenidos online reveló que la mayoría de los jugadores no se recorrían la ciudad entera. Se agrupaban en los sitios más concurridos para ver como chocaban unos con otros. La isla Big Surf se diseñó con esto en mente.

que les han matado. Los resultados permiten pulir los niveles, tanto los de campaña como los multijugador, antes de ser lanzados al mercado. La monitorización continúa mucho tiempo después del lanzamiento del juego y Bungie tiene tan sistematizada la obtención de datos que incluso es posible descargarse heat maps personalizados desde bungie.net, en los que puedes analizar tu manera de jugar. Es como en 1984 pero con más granadas de plasma.

Sin embargo, el juego del año pasado sobre el que se han realizado más estudios acerca de la conducta de los jugadores ha sido *Burnout Paradise*. Las actualizaciones han servido para que Criterion, con su ojo que todo lo ve, analice todos nuestros choques, derrapes y acelerones. Si sueles jugar online y has aceptado el contrato de términos y condiciones de EA, entonces es juego limpio. "Hacemos uso de las herramientas y sistemas de medida de los que disponemos y que nos permiten observar como los jugadores se divierten con nuestro título" explica el productor de Criterion, Paul Lake. "Nos ha enseñado muchas cosas acerca de la manera de jugar que tienen las personas, y también nos ayuda a pensar en los cambios que deberíamos hacer o cualquier añadido que debamos crear."

Uno de los mayores descubrimientos hechos en *Burnout Paradise* fue cuando nos dimos cuenta de que los jugadores no querían echar carreras todo el rato, también había muchas personas a las que le gustaba quedarse en un punto del mapa para ver cómo otros jugadores se chocaban o se lanzaban fuera del escenario. Aquí las localizaciones de accidentes eran la clave. Cuando miramos los heat maps de Paradise City, los puntos rojos se volvieron incluso más virulentos en areas secretas como la base aérea o el circuito - zonas que se parecían más a parques de juego que a circuitos lineales. Como resultado directo, la reciente isla Big Surf está completamente ajustada a esos sentimientos destructivos y suicidas

"Es como en 1984 pero con más granadas de plasma"

que parte de los fans preferían para el título de Criterion. Completamente reconstruida desde el primer anuncio de lanzamiento, la mentalidad de Big Surf es "si puedes verlo, puedes conducir sobre ello" - con edificios como carreteras, tejados que saltar y un buggy específicamente diseñado para que podamos volar por los aires. El sistema registra 100 tipos de estadísticas diferentes de un selecto grupo de jugadores y cada cuarto de hora llega a conclusiones que servirán en análisis futuros, a menudo mirando de cerca zonas en las que algún detalle del desarrollo haya resultado erróneo o haya sido un éxito rotundo. La telemetría también hizo evidentes algunos problemas en el juego, errores que la propia Criterion se encargará de evitar la próxima vez que volvamos a *Paradise City*. El siete por ciento de los jugadores pasaron por alto la parte del tutorial que nos invitaba a recorrer las calles de la ciudad y a conseguir un coche, algo que los jugadores podrían haber descubierto por sí mismos. Esta tecnología también reveló que se

TE ESTAMOS VIENDO...

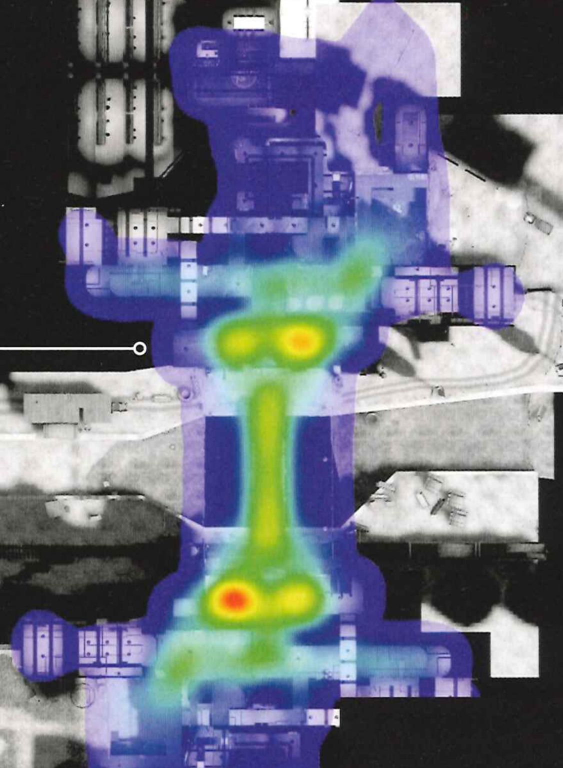
"EL HOMBRE" QUE ESTÁ DETRÁS DE TU PANTALLA

Si la idea de que un diseñador esté observando como juegas a la consola te resulta siniestra, lo cierto es que en la realidad no es así para nada. Hay 4.2 millones de cámaras de seguridad funcionando en reino unido, una cada 14 personas. En un día normal, un paseo por la ciudad haría que aparecieses 300 veces en dichas cámaras. Eso sin contar las cámaras rápidas que pueden seguir a tu coche, las que se activan cada vez que alguien compra algo muy caro, así como la información que da el uso de las tarjetas de crédito: qué compras y dónde lo has comprado. Lo bueno: Aumenta la seguridad en las calles y en nuestras compras. Lo malo: Organizaciones siniestras que conocen cada paso que das. Que Bungie sepa a quien te has cargado no parece tan malo después de todo...

"Valve analiza los datos de cada sesión de juego"

TEAM FORTRESS 2: 2FORT
No es ninguna sorpresa que la mayoría de las muertes se produzcan en la obstrucción del puente. La sorpresa de verdad son los puntos rojos dentro de cada base que probablemente reflejan cadáveres de francotiradores.





ALGUIEN QUE MIRA POR MI...

EL OJO QUE TODO LO VE DE VALVE CONSIGUIÓ LA IDEA PARA LEFT 4 DEAD DE LOS JUGADORES
No a todas las empresas les gusta sentarse y mirar como los usuarios juegan a su título. Algunas desarrolladoras lo hacen con los propios testers.
Valve mezcla ambos métodos porque "observando a los jugadores te das cuenta rápidamente de donde se pierden o cuando no saben que hacer a continuación", explica Chet Faliszek.

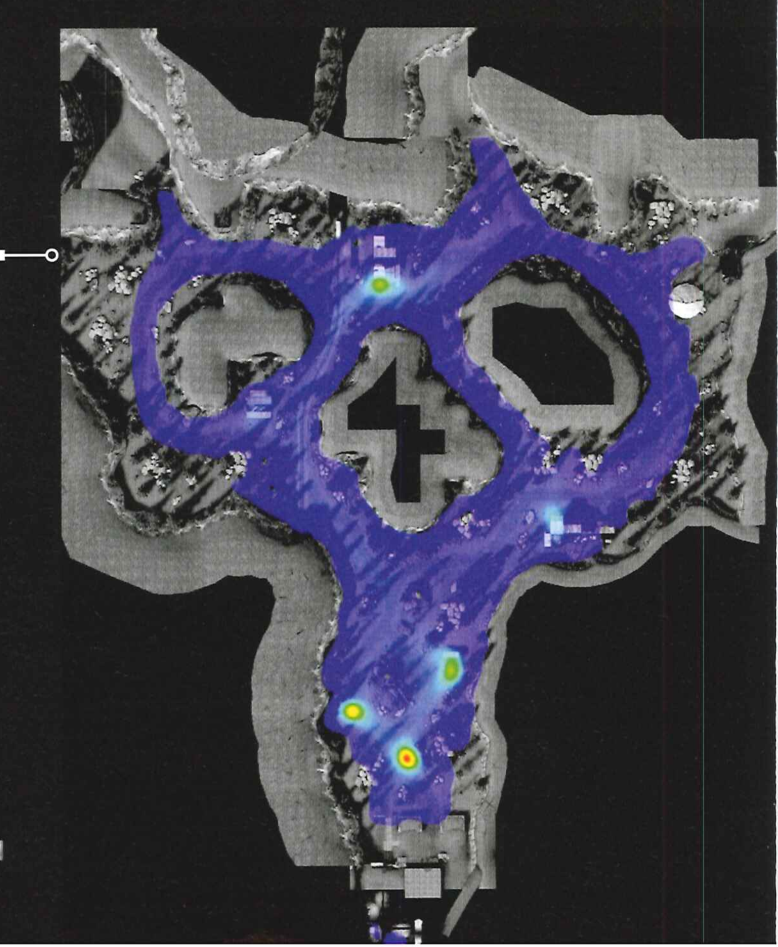


"Los mapas más populares son los finales"

podría ahorrar dinero en otros juegos de EA. Por ejemplo, en las grandes franquicias deportivas se descubrió que sólo el cinco por ciento de los jugadores veían las secuencias animadas, cuya creación tiene un coste muy elevado. Son algo que una editora hambrienta de dinero de seguro evitará en futuros títulos. Técnicas similares se emplean en los servidores de *Left 4 Dead*. Valve analiza los datos que Microsoft envía de cada sesión: duración, usuarios, logros desbloqueados, muertes, selecciones de mapas, etc. Después compara esta información con la obtenida en los servidores de Steam, que implica a los jugadores de PC. Gracias a esto se puede saber que campaña, arma o infectado es el más popular entre los jugadores para después diseñar nuevos contenidos descargables teniendo estas referencias en mente. Cuando se encontraban diseñando las dos nuevas campañas Versus en el reciente Survival Pack, las zonas de los heat maps, en las campañas cooperativas, que tenían pocos puntos marcados en rojo (momentos en los que los zombis te daban un respiro) tuvieron que ser descartadas para Dead Air y Death Toll en el modo Versus. La intención era que el juego no sufriese ningún parones y que además fuese igual de justo tanto para el equipo de los supervivientes como para el de los zombis. Por lo tanto ¿podríamos decir que nos vigilan? Pues la verdad es que sí... Nuestro juego está poporcionando mucha información con la que colorear los heat maps y hacerlos un poco más rojizos cada vez que un Jefe Maestro muere en tus manos. Sin saberlo, eres una pieza más en la industria de los videojuegos... Lo cual no tiene nada de malo.

HALF-LIFE 2 EPISODE 2: OUTLAND
El nivel cercano al final del juego, en el que conduces y lanzas bombas a los Striders, está bien equilibrado pero los puntos rojos mostraron que muchos héroes y sus defensas acabaron en la puerta.





Estacionar bandeja

Arrancar envoltorio

Eructar

Comer revolucionado

Girar Whopper drcha

Comer al ralentí

Repostar mostaza

Girar Whopper izqda

Comer cebolla

Repostar ketchup

Comer lechuga

Mover Whopper

Añadir extras



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

HALO ODST
Vienen de los cielos



Los soldados de asalto orbitales de Halo están preparados para intentar defender la tierra de la amenaza del pacto. Necesitan nuestra ayuda para cumplir su misión.

A veces una saga coge tanta fuerza que consigue seguir con la carrera una vez que su gran estrella se ha bajado del coche. Eso es lo que ocurre con Halo ahora que el Jefe Maestro ha desaparecido del mapa, sigue marchando con paso firme independientemente de quien sea el buque insignia.

En este caso le ha tocado la difícil tarea de protagonizar le próxima capítulo de la historia al novato. El último soldado en llegar a la unidad ODST. Tras el cristal de su casco veremos todo lo que pasó en Nueva Mombassa entre las entregas 2 y 3 de Halo. Y hay mucho que contar. Por ejemplo como resistió la humanidad sin un superhéroe salvaguardando las vidas de la gente de a pie.

Y es que si algo diferencia a este ODST de cualquier otra entrega de la saga es por el hecho de que no estamos al mando de ningún super humano. El novato no es más que un soldado normal, con salud limitada y habilidades estándar para un miembro del ejército de defensa terrestre. Así al recibir daño tendrá que curarse con los botiquines dispuestos por la ciudad. Tampoco podrá blandir dos armas simultáneamente , ni sus sistemas en el traje blindado incluyen un radar que le permita localizar al enemigo.

Pero eso no es una novedad para él. Ha sido entrenado para sobreponerse a eso, defendiendo con su vida la seguridad del resto del planeta. En lugar de ataques frontales debe servirse de su agilidad y de las nuevas armas con silenciadores incorporados. Usar la cabeza a la hora de atacar en lugar de los músculos. Valerse de su visor holográfico para descubrir las posiciones del enemigo o los objetos escondidos incluso en los entornos más oscuros...

Además no estará sólo, recibirá la ayuda de otros miembros de su unidad en la batalla. Incluso revivirá los momentos clave de cada combate cuando encuentre objetos de sus compañeros caídos. De esta manera irá recomponiendo el puzzle que suponen los hechos ocurridos desde la invasión de la ciudad por parte de las tropas invasoras del pacto.

Otro cambio es que en lugar de conocer el camino que debemos seguir de antemano, casi como si siguiéramos un gigantesco pasillo, vamos a tener casi total libertad de movimientos en Nueva Mombassa. Desde el instante que aterricemos se abrirán ante nosotros un mar de posibilidades y de caminos a los que dirigirnos. Casi en todo momento habrá varios objetivos entre los que ▶▶





elegir. De esta manera seremos nosotros los que decidamos como dar el siguiente paso, de una manera muy similar a la vista en Grand Theft Auto. Nos referimos a que siempre hay misiones clave que obligan a la trama a avanzar, dejando todo lo que no hemos elegido hacer detrás.

La gran incógnita que rodea a este juego es su duración. Desde el principio se anuncio como un pack de expansión que no requería el juego original. Pero ha ido creciendo tanto que su modo principal a buen seguro sobrepasará las 3 horas anunciadad en un principio. Además se incluyen dos discos. En el primero está el modo para un jugador y el nuevo modo tiroteo. En el segundo están TODOS los mapas multijugador de Halo 3 y la información necesaria para hacerle funcionar. Esto asegura un buen puñado de horas y garantiza que nuestro dinero no caerá en saco roto cuando nos hagamos con una copia de Halo ODST.

LARS BAKKEN



OXM: ¿Cual es el futuro de la saga sin el Jefe Maestro?

LB: No creo que el Jefe Maestro se haya ido completamente. Probablemente vuelva en el futuro. Pero en Halo ODST simplemente no está en la tierra en ese momento. De ahí que no haga acto de aparición durante el juego..

OXM: Ahora que Bungie es independiente ¿Por qué seguir haciendo juegos de Halo?

LB: Bueno, nos gusta hacer juegos de esta saga y todavía hay que contar con Halo Reach. Después de eso estamos haciendo 'cosas' de las que no podemos hablar. Microsoft controlará la saga.

OXM: ¿Es importante ser parte de Halo u ODST es interesante por si solo?

LB: Es muy importante pertenecer a una saga como Halo con lo que ello supone. Esto no quiere decir que no estemos ante un juego brillante, por ejemplo está el disco con todo el contenido multijugador de Halo 3 para apoyar a ODST.
La historia en ODST también es muy importante para la saga Halo. Habla de hechos de los que nadie ha oido hablar y que ehcna luz sobre algunas incógnitas...

TIROTEO

Una de las novedades más atractivas de este nuevo título de la saga Halo es el modo tiroteo.
En este nuevo as en la manga de Bungie tendremos que cooperar con tres amigos para sobrevivir a incesantes hordas de enemigos de distinta fuerza. Se trata de una experiencia muy parecida al modo horda de Gears of War 2, pero aquí se incluyen las típicas medallas de esta saga, vehículos en algunos mapas y un número de vidas compartido por todos los miembros del equipo.
De esta manera tendremos que lidiar con los escasos recursos que se nos brinden a la hora de afrontar cada reto. Aunque el número de mapas total no ha sido revelado, sí que se ha dicho que estos se irán desbloqueando a medida que avancemos en el modo historia.
También se ha confirmado que cada oleada de enemigos es generada de manera completamente aleatoria, con lo que nunca podremos anticipar la intensidad de estas hasta que no las tengamos encima. Y ya para rizar el rizo, permitirá que activemos calaveras para modificar el nivel de dificultad antes de cada partida. Toda una experiencia completamente original.

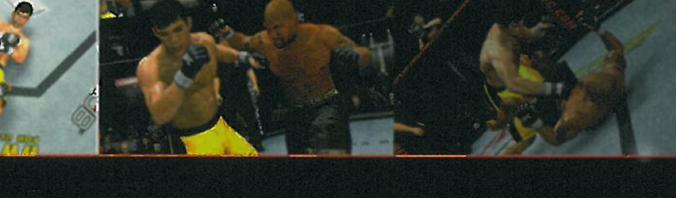


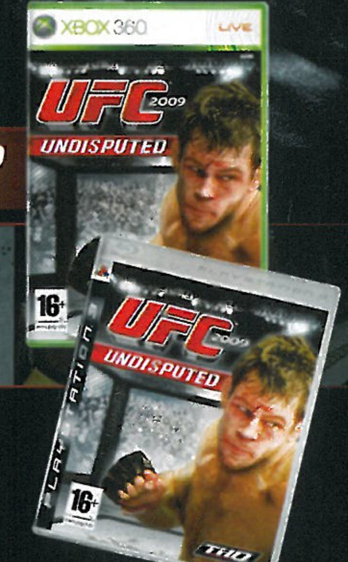






¿ASÍ QUE QUIERES SER UN LUCHADOR?







UFCUNDISPUTED.COM

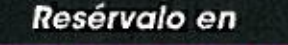
22.05.09



PLAYSTATION 3


XBOX 360



















Comienza la Guerra Civil

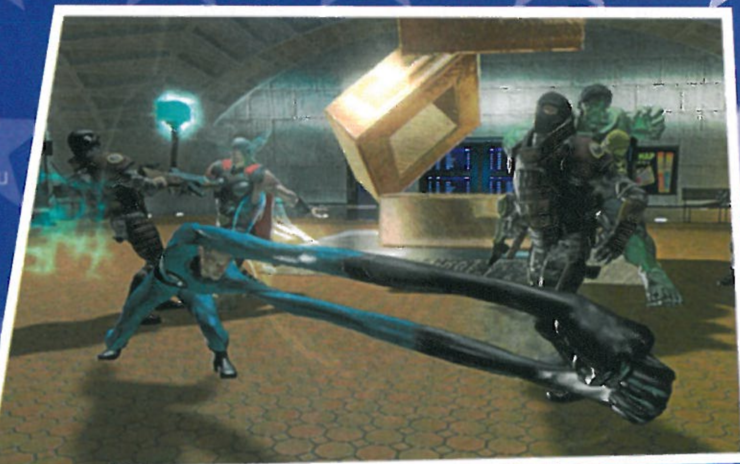
Marvel Ultimate Alliance 2 nos mete en una guerra fratricida entre superhéroes que acaba como el rosario de la aurora

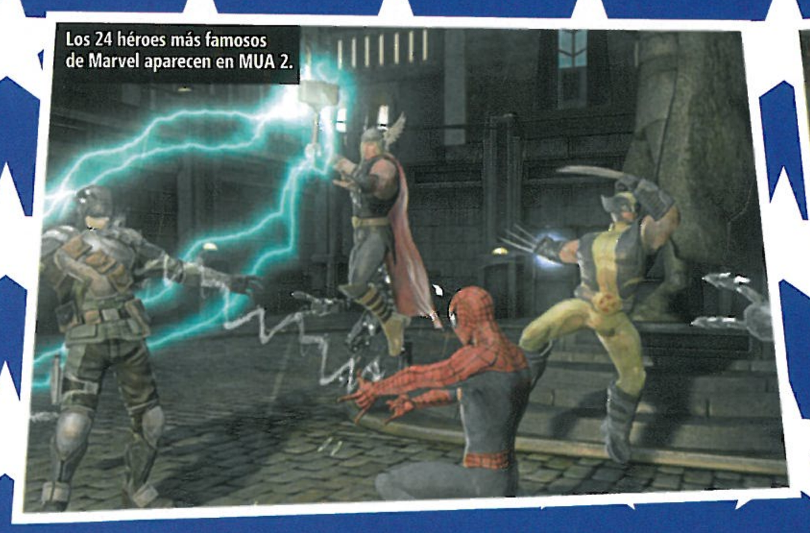
En el ya inminente juego de superhéroes de Activision vamos a vivir una de las historias más apasionantes jamás creadas en el universo Marvel. ¿La batalla definitiva entre los personajes de cómic más famosos?

Todo gira alrededor de una desgraciada catástrofe con superhéroes de por medio. La consecuencia directa, que se apruebe una ley que obliga a todas las personas con poderes a registrar su verdadera identidad. Apartir de aquí se crean dos bandos, los que están a favor del registro, liderados por Iron Man, y los que están en contra, con el Capitán América a la cabeza. La batalla promete ser encarnizada...

De esta manera, *MUA 2* propone ponerte de un lado en la batalla que se avecina. No hay vuelta atrás, apoyas la enmienda o estás en su contra. Sea cual sea el camino que elijas tendrás que controlar un grupo de cuatro héroes a tu disposición (si juegas en solitario). Combinando sus poderes para hacer ataques especiales, aprovechando sus cualidades sobrehumanas y destruyendo la amenaza a la que te enfrentas.

Todo comienza con un ataque a Latveria, pero poco a poco los acontecimientos se precipitan hasta no tener marcha atrás.





Los 24 héroes más famosos de Marvel aparecen en MUA 2.



STAN LEE: EL GENIO



OXM: El juego está centrado en la Civil War, con superhéroes enfrentándose a otros. ¿Qué opinas de este giro?
SL: Me parece genial. En los cómics los superhéroes forman dos grupos separados, los que se quieren apuntar al registro de superhombres (revelando así su identidad) y los que no quieren. Capitán América es el líder del grupo de los que se niegan y Iron Man el de los que sí. Y eso es en lo que está basado el juego, dos grupos de superhéroes Marvel luchando entre sí. Es un gran argumento y jamás se habían incluido hasta 24 héroes en un solo juego, lo que permite que cada uno elija al personaje que realmente quiere ser. Suena tan bien que desearía saber jugar a videojuegos para poder probarlo.

OXM: ¿Cuál es tu favorito y tu lado en la guerra?
SL: Oh, no puedo tener un favorito. Los he creado a todos y los amo a todos por igual. Y respecto al lado... No lo sé. Ambos tienen razones de peso para estar donde están y no se a quien elegir. Creo que una de las cosas interesantes del tema son que ambos grupos tienen su parte de razón, por lo que se puede simpatizar con cualquiera de las facciones.

OXM: ¿Qué medio crees que sienta mejor a los superhéroes: el cine, el videojuego o el papel?
SL: Todos son buenos, los cómics es donde empiezan. Creas el personaje en papel. Si este se vuelve popular, se expande. Puede ser juguetes, ropas, videojuegos, películas o series de televisión. No creo que se pueda decir que un medio le viene mejor porque todos ellos son diferentes, así que depende de lo que cada uno prefiera.

Los primeros niveles son poco más que un prólogo para la guerra civil que se avecina

Este loco de pelo blanco es el verdadero villano en Civil War.

EL DETONANTE

Nitro es un peligroso villano que en el cómic resulta ser la gota que colma el vaso del gobierno de los Estados Unidos. Es capaz de hacer explotar su cuerpo para luego reconstruirse, y eso es lo que hace cuando un grupo de héroes trata de capturarle en un reality show. El problema fueron las más de 600 muertes que dejó tras de sí. Días después se proclamo la ley que obligaba a los héroes a revelar su identidad.

Spiderman desaparece tras la máscara de Peter Parker.

EL CASO SPIDERMAN

Spider Man inicialmente elige el bando de Iron Man, con el que había desarrollado una afinidad importante. Tanto es así que revela su identidad secreta en una multitudinaria rueda de prensa. Esto le cuesta su trabajo, sus amigos y el acoso de los periodistas. Más tarde cambiará de bando al reflexionar sobre la muerte de un personaje de la trama.


¡Niños revelad vuestra identidad a las autoridades!


¡Las libertades civiles están por encima de las leyes!

PRO-REGISTRO

Apoyando al gobierno de los Estados Unidos hasta sus últimas consecuencias: Iron-Man, Hank Pym, Mr. Fantástico, Blade, Capitán Marvel, Deadpool, Los Vengadores, Omega Flight, S.H..I.E.L.D., Hulka, Thunderbolts, Thor (un clón robótico), varios supervillanos con un chip de control mental implantados en sus cerebros.

ANTI-REGISTRO

Estos son algunos de los héroes que lucharán en la última batalla de la Civil War: Capitán América, Cable, Cloak, Daredevil, Nick Furia, The Punisher, Hércules, la Antorcha Humana, Mujer invisible, Spiderman, Lobezno, Doctor Extraño, Tormenta, Winter Soldier, Luke Cage, Mujer Maravilla, Vision, Halcón Nocturno, Arcángel, el Hombre hormiga, Namor y los Namoritas...

¿De qué lado eliges estar en esta Guerra Civil?


Mejora las habilidades de cada para hacerles invencibles.


Deadpool también hace acto de aparición...

Los superhéroes que luchan juntos, mueren juntos.

Estos primero niveles sirven como tutorial y para ganar los primeros puntos de experiencia con los que potenciar las habilidades de nuestros personajes. Elige bien, puede que al acabar la partida ese personaje que tanto has mejorado acabe perteneciendo al enemigo...

Quizá estemos hablando tan sólo de un juego de acción y rol, pero también es posible que estemos ante uno de los grandes de esta temporada, sobre todos para esos que pasaron sus años mozos (y no tan mozos) pegados a las viñetas de los cómics que en su día creó el maestro Stan Lee.

cómo convertirte en un DJ Hero

Probamos el juego para ver si la mesa de mezclas gana la batalla a la guitarra

Siempre hay un momento de incertidumbre antes de probar cualquier juego. Sobre todo con los juegos musicales es difícil saber si vas a sentir esa conexión con cada tema. Eso es imposible de saber en un pantallazo o un video. No es hasta que ponemos las manos en el periférico de turno cuando se puede decir algo.

Pero *DJ Hero* tiene que escalar una montaña mucho más alta que los nuevos juegos basados en el clásico esquema del rock. Todo el mundo sabe cómo funciona una guitarra normal y sabe cómo se coge y se toca. En cambio el crossfade sigue siendo un completo desconocido para mucha gente.

Por eso es una sorpresa (y un alivio) saber que funciona. Elegir una pista, usando el botón verde para la de la izquierda, el azul para la de la derecha y haciendo scratching (mover el disco arriba y abajo para los profanos), sale casi natural. Además, aunque los niveles más simples te permiten jugar sin problemas, te metes dentro de la música

GIRO A LA IZQUIERDA
Dependiendo de si quieres hacer scratch con la mano izquierda o la derecha, puede cambiar de lado la tabla para que nada te incomode.

BOTONEO
Muy parecidos a los de Guitar Hero, sólo que aquí valen para hacer scratch y para iniciar una pista después de usar el crossfader.

EL PLATO
Gira 360º, lo que significa que tenemos libertad de movimientos con ello en las manos. Con el medidor estrella al máximo sirve para rebobinar canciones.

CRUZANDO TEMAS
Debe moverse cuando la pista se mueve hacia la derecha o la izquierda. En el centro ambos temas suenan. Un equilibrio muy sutil.

ESCONDIDOS
Tuvimos la oportunidad de probar la versión de 360 y descubrimos los botones "normales" del mando tras una pestaña en la parte superior izquierda.

SINTONIZANDO
El dial de los efectos y el botón de euforia están sobre el crossfader. Atentos a esta parte para ganar unos puntos extra.


Compartir canciones con una guitarra es posible.

EL GRAN GRAND MASTER FLASH



OXM: ¿Qué haces en *DJ Hero*?
GMF: Aplaudo... a Activision por acudir a mí en las primeras etapas de desarrollo. Cuando recibí la llamada, pensé que alguien querría una licencia para mi música o usar mi imagen para algo. Entonces tuve una reunión con ellos en un hotel de Nueva York, y dijeron: "Esto es lo que queremos hacer, no queremos seguir adelante con ello si tú no estás dentro del proyecto." Entonces me metieron en otra habitación y vi una caja cuadrada y una pantalla. Uno de los cuatro tipos que estaban conmigo se levantó y empezó a hacer cosas en aquella cosa que parecía una mesa de mezclas. Pregunté como querían que participara en eso. A veces las grandes compañías pueden joderlo todo, pero lo que fue más impresionante fue cuando pregunté quien más se había subido al carro. Entonces me enseñaron una lista con DJ Jazzy Jeff, DJ Shadow, DJ AM and DJ Z-Trip.. Quedé bastante impresinado.

OXM: ¿Has probado el mando ya? ¿Qué piensas de ello?
GMF: Todavía no lo he jugado porque de momento sólo lo estoy vigilando. Lo vigilé cuando era poco más que una gran caja y dije "Esta caja es demasiado grande". Según pasaron los meses (estuvimos trabajando en ello más de año y medio), se fue volviendo más pequeña y delgada, hasta ser perfecta. Hemos pulido todas las imperfecciones hasta que ha funcionado a la perfección en el juego. Por otra parte me encanta como han trasladado mis movimientos cuando pincho en un club, igual que los movimientos de Jazzy Jeff, el aspecto de AM, Z-Trip, Shadow... No se han dejado nada sin cuidar al máximo, por eso les respeto tanto.



El modo competitivo con dos mesas de DJ. Una locura.

hasta pulsar los botones correctos instintivamente. Aumentar la dificultad supone crossfade y más tarde empujar el disco en la dirección y momento correctos. Cuando lleguemos a experto seremos capaces de hacer los mismos movimientos que el DJ que creó esa pista.Es intuitivo, sí. Pero incluso en nivel medio, cambiar de la pista izquierda a la derecha requiere elevadas dosis de habilidad.

El Crossfader funciona muy bien. Cuando está en el centro hace que suenen ambas canciones. Deslizarlo a un lado en el momento correcto corta la otra cnación para cetrarse en la del lado que hayamos movido. Es cierto que cuando las cosas se ponen difíciles a veces parece que estemos pelando patatas con la mano izquierda de tanto mover el Crossfader, pero es parte de la experiencia. El resto de elementos de la tabla son para añadir efectos freestyle y mejorar la puntuación. Esa es la función del botón rojo. En las partes libres podremos pulsarlos las veces que queramos para añadir un efecto, aunque distraerse con ello es fácil. La rueda sobre el Crossfader permite seleccionar sonidos para estas partes sin tener que para el juego. El último detalle de la tabla es el botón de euforia, con la misma función que menear la guitarra en *Guitar Hero*. Multiplica los puntos y añade un efecto sonoro a la pista activa.

Puede parecer complicado, tanto que durante la presentación pasamos más tiempo mirando la tabla que a la pantalla. Por suerte ***DJ Hero*** tiene un tutorial excelente que nos enseña lo necesario para empezar. Cuando acabemos esta parte cualquier tipo de miedo o prejuicio ante un periférico de este tipo, habran desaparecido completamente. Lo único que queda es una sensación de estar conectado con la música que suena como no habíamos podido experimentar antes. A pesar de haber podido compartir tan sólo un rato con la mesa de mezclas creada por Freestyle Studios, sentimos aquello que experimentamos al jugar por primera vez con una guitarra de plástico. Si entonces estábamos subidos a un escenario con miles de personas coreándonos, ahora estaremos en la cabina de DJ, con cientos de personas moviendo sus cuerpos. Que no te guste el dance o el hip hop es otra cosa...

El DJ oficial Xbox

¿ES DIFÍCIL CONVERTIRSE EN UN DJ? LO COMPROBAMOS

Parecía una buena idea cuando pensé, mientras deleitaba a la muchedumbre virtual de *DJ Hero*, que no sería difícil ser un DJ de verdad. Se lo comenté a la gente de Activision, para ver si podían dejarme probar una mesa de verdad. En ese momento se me fueron las cosas de las manos. Más allá de hacerme con el periférico cuando salga y sentarme en el sofá a probarlo, estoy a punto de convertirme en un DJ real. Con la ayuda de los genios del estudio londinense tendré que mezclar algunas de las canciones de la fiesta oficial de lanzamiento de *DJ Hero*. A pesar de que mi único contacto con la música fue el xilófono y más tarde un curso de piano durante 1995. Lo más cerca que he estado ha sido tocar la batería borracho en alguna fiesta con *Rock Band* o *Guitar Hero*. No creo que eso vaya a deleitar precisamente a la audiencia.

Para aumentar la presión sólo tengo unos meses para aprender este intrincado arte antes de mi bautismo de fuego ante una audiencia hambrienta de mezclas y acostumbrada a vivir las noches de los fines de semana en los clubs más famosos. Hacerlo bien supondrá el reconocimiento público. Hacerlo mal supondrá lael silencio y la chanza del respetable.





MASCULINO SINGULAR
En esta ocasión no podremos crear un personaje de cero, tendremos que conformarnos con evolucionarlo a nuestro estilo. De esta manera siempre seremos este tipo calvete y con cara de pocos amigos...

PIRANHA BITES

LOS CREADORES DE...
Estos alemanes no son precisamente unos novatos en esto de los videojuegos. Son los responsables de todala saga Gothic, lanzada para PC. Se trata de tres entregas de rol medieval en el que incluso podíamos conseguir que un campensino nos persiguiera con un hacha por haber hecho gozar de placer carnal a su mujer, sin su consentimiento... Vamos, que para niños pequeños no son.
La versión para ordenadores es la base del desarrollo y de ella se ocupa el propio estudio. Un equipo interno de Deep Silver se ocupa de las labores de porte a nuestra consola, por lo que no podemos esperar demasiados cambios aparte del sistema de control.

Risen


Nos encontraremos con un sinfín de animales.

Toneladas de rol clásico en una isla perdida en medio del océano

Los amantes de los juegos de rol están de enhorabuena con la llegada de *Risen*. Lo próximo de los responsables de la saga Gothic (para PC) da un salto hacia un rol más realista con la primera incursión de Piranha Bites en el mundo de las consolas de sobremesa

No queremos decir que nos vamos a encontrar con un aburrido juego que simule la realidad. Se trata de una nueva visita a la fantasía medieval, sólo que esta vez no va a haber ogros, enanos y trolls pululando de aquí para allá. La historia comienza con nuestro naufragio en las costas de Faranga, una isla volcánica habitada por seres humanos y todo tipo de criaturas fantásticas. Lo extraño viene con el alzamiento de unas extrañas ruinas y catacumbas desde el fondo de la tierra, lo que ha hecho que el gobierno de la isla prohiba completamente salir de las ciudades. Pero ¿por qué hacer eso?

Como visitante forzoso nuestro primer contacto será duro, pero podremos recurrir a la ayuda de otra compañera de navio, Sara. A partir de este momento es cuando las posibilidades de Risen comienzan a aparecer. Sólo con este primer contacto podemos variar el hilo argumental de tres maneras diferentes según nuestros propios actos. De igual manera, según el tipo de jugador que seamos tendremos las cosas más o menos difíciles, puesto que sólo con buscar un poco en estos primeros compases de aventura encontraremos hasta 100 monedas de oro y unas cuantas armas, pociones y tesoros variados...

Durante esas primeras etapas del juego tendremos que pelear con unos cuantos animales salvajes a base de combos y en tiempo real. Nada de aburridos turnos. El sistema de menús es el ya clásico para los juegos de consola, pero Risen trata de ser todo lo dinámico que un juego de este género puede llegar a ser.

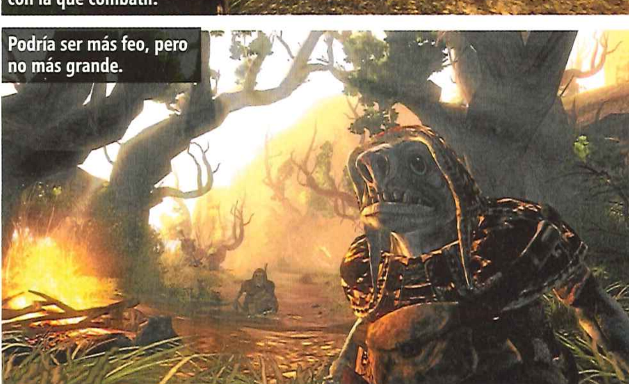
A esto también contribuyen detalles como el ciclo día-noche, la climatología dinámica, la posibilidad de forjar nuestras propias armas, que todos los personajes (o animales) tengan una rutina diaria o el hecho de que la relación con las distintas facciones se vaya modificando según nuestros propias elecciones durante la historia.

El único punto que nos genera algunas dudas es el motor gráfico, quizá no tan detallado como otros de sus rivales en el género. Este hecho quizás sea culpa de la decisión del equipo de priorizar la fluidez gráfica al detallismo para que funcione a la perfección la otra versión del juego, la de PC. Aún con esas, todavía tienen tiempo de darle un pequeño lavado de cara.


La variedad de armas será una de las bazas.


Los escenarios han sido modelados con cariño.


También tendremos magia con la que combatir.


Podría ser más feo, pero no más grande.





LEFT 4 DEA…

Escupidores. Hombres de fango. Ríos. Lluvia. Oh, y por supuesto zombies... El sur se rebela de nuevo.



Las campañas serán más grandes y durarán 30m.

El talento del director nos llevará directos al cementerio

Esto es un reportaje desde el frente. Está construido con documentos resquebrajados y traumáticas grabaciones de voz, que narran los detalles del juego con el sonido de los disparos de fondo, el rumor de los infectados y los gritos de los supervivientes. La mayoría de los periodistas están alojados en cómodas salas de reuniones pero Valve nos enseña el juego desde dentro, junto a tres desarrolladores que lucharán contra la horda. Comparado con esto ser corresponsal en una guerra sería como ir de vacaciones.

Lanzamiento 17 Noviembre

Este escenario es el núcleo de lo que se convertirá en una franquicia de cuatro jugadores-supervivientes luchando contra una infinidad de infectados. Como descubrimos en el número anterior, la acción se situará en el sur de Estados Unidos, con cuatro supervivientes nuevos y una historia más obvia que unirá sus aventuras.

Nuestros amigos ingleses han visitado Valve para experimentar de primera mano los nuevos horrores que tiene pensados para nosotros. Ya le habíamos echado un vistazo al pantano, pero esta vez tenemos una exclusiva: un paseo desde un tren descarrilado, a través de un pueblo abandonado, una granja de cocodrilos y el pantano, hasta llegar a una casa oscura y húmeda. Es más grande y abierto de lo que era el *Left 4 Dead* original, y además tiene mejor pinta.

El obstáculo más alarmante es el agua, cuya profundidad ralentizará nuestros pasos en ciertas áreas. Los zombies también avanzarán más despacio pero no tanto como nos gustaría y ▶▶


2™
SOLO EN XBOX 360
Info
Publica EA
Desarrolla Valve
Jugadores 1-4
Online Co-op
TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar



Los Mudmen son únicos en su ambiente de fango.

El pantano te hace ir más lento. Cuidado.

Otro día horrible por culpa de los científicos de Loreal.

Los duques de la muerte

Cinco formas nuevas de atrapar humanos en el modo Versus.

1. Adelántate y coloca trampas, destruyendo edificios o lo que sea.

2. Espera a los Mudmen para atacar. Tendrán que mirar al suelo, lo que te permitirá atacar.

3. Usa al Spitter para atrapar a los supervivientes y enviar a otros infectados.

4. Como Charger, tienes que atacar cuando todos estén juntos cerca del agua. Puedes acabar con ellos de un golpe y desbloquear un logro.

5. No olvides la regla de oro del modo Versus: Sé malo. Cárgatelos cuando vayan a salvar a un amigo.



"Ahora tienen la habilidad de destruir puentes"

¿Sabías que?
LA MÚSICA DEL SUR
Cada campaña tendrá su propia música. Faliszek asegura que "el sur de EEUU es tan variado que queríamos hacer algo divertido con ello". Valve podría haber comprado la licencia de alguna canción.

En Facebook siempre hay fotos comprometidas.

además hay otro problema...es el hábitat perfecto para una nueva clase de enemigos: Los Mudmen (hombres de fango).

"Vas a cargarte un montón de zombies en ***Left 4 Dead 2*** y queríamos estar seguros de que la experiencia iba a tener la variedad suficiente, obligándote a elegir bien tus objetivos" dice Chet Faliszek, la cara amable de *L4D*. Por lo tanto cada campaña tendrá sus 'puntos en común poco comunes', una variación de los infectados normales que hacen el mismo daño pero que se comportan distinto. En en el pantano está el Mudman, que se arrastra por el suelo para escupirte en la cara y oscurecer, momentáneamente, tu visión. Son una gran amenaza dentro del agua ya que se vuelven casi invisibles. Nos comentan que puedes detectarles por las ondulaciones que se producen en la superficie del agua, pero nunca hemos tenido tiempo de pararnos a mirar; sólo nos atacaron cuando estábamos machacando a los infectados normales, añadiendo un nuevo tipo de ansiedad en plan "mordiscos en el tobillo". En la demo que jugamos, aparecieron en solitario -lo cual ya es bastante malo- pero en la versión final se moverán en grupos, obligándonos a mirar al suelo de vez en cuando. Otras campañas tienen variaciones que requieren tácticas diferentes como, por ejemplo, en Nueva Orleans, con zombis resistentes al fuego vestidos con trajes de protección. Todo está diseñado para que no quieras parar de correr. "La forma de implementación de los tíos del traje protector te hará pensar 'voy a disparar a estos tíos primero porque parecen más peligrosos que los otros'" dice Faliszek. "Ocurre lo mismo con los hombre de fango, yo prefiero que me ataque un enemigo normal, porque los fangosos me van a dejar ciego un rato."

De vuelta al pantano, llegamos a una granja de cocodrilos y vemos otra de las novedades de ***L4D2***: la elección de caminos. Un giro a la derecha para ir al embarcadero o seguir de frente hasta un camino elevado. Elegimos el último, el más arriesgado, ya que ahora los infectados tienen la habilidad de destruir puentes y edificios, lo cual añade un nuevo nivel de estrategia y competitividad en las partidas por equipos. Ahora, los que jueguen como infectados pueden adelantarse y sabotear edificaciones para preparar trampas a sus rivales.

No tuvimos ningún jugador humano al que enfrentarnos, pero cuando llegamos a un puente levadizo que había que bajar usando un motor, tuvimos que darnos prisa porque la horda de zombies ya nos estaba alcanzando.



El contenido descargable de *Left 4 Dead 2*, puede cambiar la Xbox para siempre

El cambio más significativo de *L4D2* está detrás del telón. La tecnología del original hizo difícil la creación de nuevas campañas, pero ahora es mucho más sencillo. Valve no dirá nada más, pero estamos esperando contenido descargable en forma de campañas (nos dijeron que aún veremos nuevos contenidos para el primer L4D). Y lo que es mejor, Valve quiere añadir campañas creadas por los usuarios, gracias a un mod para PC. Sí seleccionan la tuya, la sacarán como contenido descargable en Xbox 360.

Es el fin del mundo tal y como lo conocemos.

El Charger divide al equipo y lo deja expuesto.

Conoce a los especiales

Después del Spitter, Valve ha incluído uno más especial. No han dado detalles pero parece que será capaz de combinar sus ataques con los de otros. "La mejor manera de saberlo es si te ríes en Versus, significa que la criatura funciona" dice Faliszek.

Los zombies resistentes al fuego son impresionantes.



Did you know?

MÁS QUE CRICKET

La imágen que revela el bate de cricket (arriba) pertenece a la curiosa intención que Valve tiene de añadir equipamiento de cricket australiano. Es idea de Robin Walker, creador de *Team Fortress*.

Disparar a unos cuantos no los detendrá.

Con nuevas características que te harán ir más lento.

"La amplitud de los escenarios será desconcertante"

Lo único que podría hacerlo más difícil sería haber incluído cocodrilos zombies, pero por desgracia en Valve no lo consideraron conveniente. "Los cocodrilos tienen sangre fría," comenta Faliszek cuando le sacamos el tema: "No hubiesen pillado la infección."

Más adelante las cosas se abren un poco y nos damos cuenta de que los mapas desconciertan, después de las rutas cerradas y oscuras que vimos en *L4D*. También hacen que sea más difícil predecir dónde empezarán los ataques. "Hasta que no jugamos en Versus no nos dimos cuenta de lo estrechos que eran" aclara Faliszek.

También significa que el nuevo infectado, el Charger, del que hablamos el mes pasado, puede aparecer de la nada y hacerte volar por los aires. Aparece de vez en cuando y, al igual que el Hunter, es más o menos rápido de matar, aunque la dispersión que provoca convierte al equipo en presa fácil para el Spitter. La encantadora señorita que aparece en la página de la izquierda, escupe una vil viscosidad que te hace caminar más lento y además reduce tu salud. Al principio había sido diseñada para ralentizar al jugador (y que los demás zombis pudiesen pillarte) pero luego se añadió lo que Faliszek llama calls 'armario-camping,' "Escupes en ese armario, ellos van a recibir daños y tú recibirás más daño cuanto más te quedes...Te obliga a marcharte".

Nuestro viaje terminó en la casa, un final ciertamente épico, donde todos nos reunimos en un balcón alrededor de una nueva arma montada (que no se calienta pero parece que se queda sin balas). Varios Chargers nos demostraron que permanecer juntos era imposible, y el laberinto de habitaciones y la densa vegetación dificultaban predecir los movimientos de la horda. Un Tank protagonizó una persecución extendida, parecida a las de Benny Hill, a la que casi no sobrevivimos. Quedábamos sólo dos para la alocada carrera final, después de que el Tank nos lanzase una roca. *L4D2* acabará con la experiencia adquirida en el primer juego, gracias a la variedad conseguida por Valve.



Pro Evolution Soccer 2010

La saga deportiva de Konami recibe un importante lavado de cara para este año

El partido del año está a punto de dar comienzo. Si el mes pasado os contábamos que *FIFA10* está a punto de convertirse en el mejor título de la saga, con diferencia, la nueva entrega de *Pro Evolution Soccer* lleva camino de hacer lo propio con la franquicia de Konami. Nuevos gráficos, nueva jugabilidad, más modos de juego... y ese inconfundible estilo que lleva años encandilando a miles y miles de aficionados.

Con cada nueva entrega, *Pro Evolution Soccer* ha ido, paso a paso, adaptando el juego que todos aprendimos a amar en la generación pasada hasta convertirlo en un título de nueva generación. En esta ocasión y, sin olvidarse de los demás apartados, Konami ha mejorado ostensiblemente el factor gráfico del juego, rehaciendo muchas de las partes de su motor 3D con el objetivo de ganar más detalle, algo que resulta evidente en las texturas del césped y de las caras de los jugadores. Aunque a la distancia "de juego" únicamente

El transcurso de los partidos es más pausado

apreciaremos una gran mejora en la suavidad con la que se mueve todo, las repeticiones cercanas o la presentación de los equipos al comienzo de los enfrentamientos mostrarán el realista aspecto con el que se ha dotado a los jugadores. Dependiendo de la situación o lance del juego y de la acción realizada, el jugador adoptará un diferente y realista gesto, algo que añade mucho realismo al conjunto. Y no sólo las caras han sido mejoradas con respecto a la anterior entrega; las equipaciones de los jugadores se mueven con el viento y se pliegan dependiendo de los movimientos que hagan de una forma de lo más realista, y no como en los "pliegues automáticos" de *PES2009*. Para completar la innovaciones en el motor gráfico del juego, Konami ha mejorado las condiciones climáticas, que además de ser de lo más realistas afectarán al desarrollo de los partidos... aunque no será eso lo único que cambie su jugabilidad con respecto a la anterior entrega.

Konami siempre ha conseguido mejorar la jugabilidad de cada entrega aplicando sutiles cambios a muchos de sus elementos,

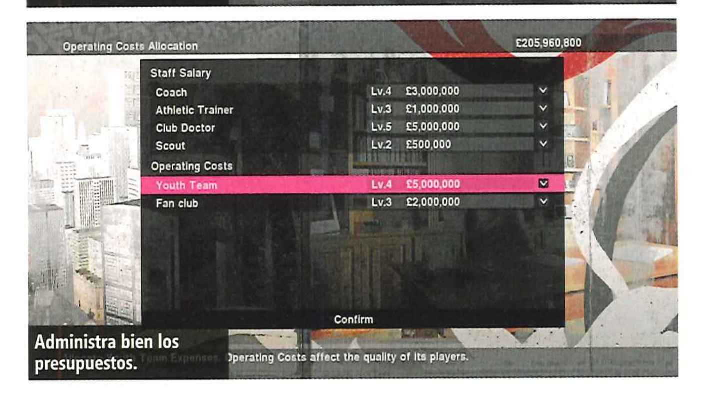
Olvídate de espuelas, *PES2010* es más real



Tendrás que administrar al filial en la Liga Máster.



Adquiere habilidades a cambio de dinero.



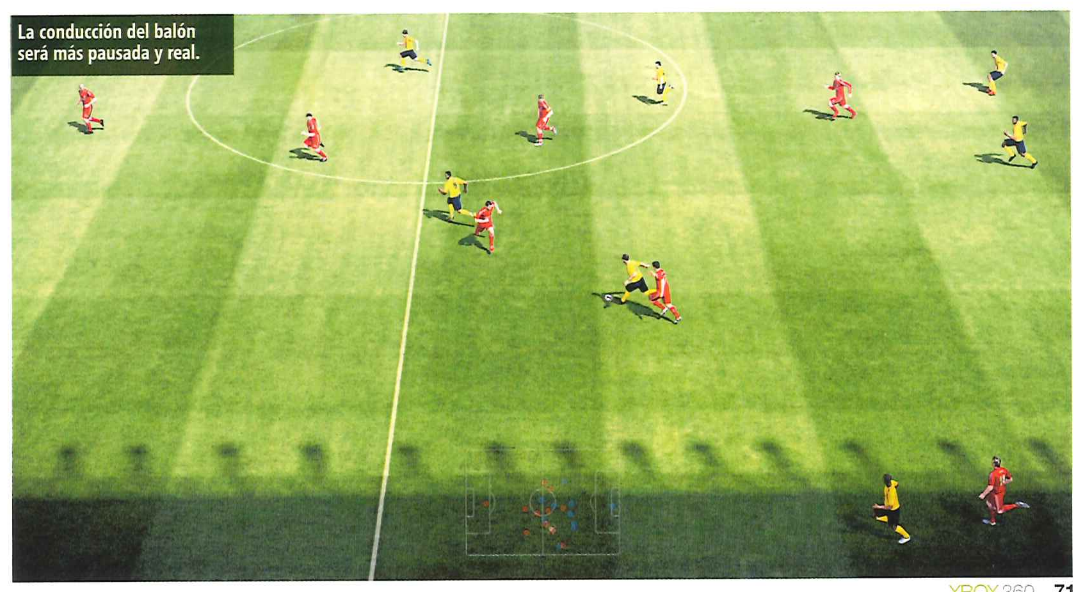
Administra bien los presupuestos.

innovando sin alejarse demasiado de su jugabilidad clásica, y PES2010 no es una excepción... aunque el salto con respecto a la anterior entrega de la saga sea mayor de lo que nos tienen acostumbrados. El objetivo de Konami a la hora de crear la jugabilidad de *PES2010* parece haber sido el realismo, ya que se ha ralentizado ligeramente el desarrollo de los partidos y será más difícil ver remates acrobáticos, series de pases "de espuela", etc.

Las diferencias técnicas entre los diferentes jugadores se han acentuado en *PES2010*; ya no será tan fácil irse de uno o dos defensores con un simple regate... a no ser que estés controlando a jugadores de la talla de Cristiano Ronaldo o Messi. Los controles de balón no serán perfectos, como en anteriores entregas, y será fácil perder un pase demasiado largo tras golpear en el pecho del receptor... siempre dependiendo del jugador que reciba el pase, claro. Suponemos que los progresos jugables del eterno rival, FIFA, han sido los responsables de las mencionadas mejoras en el terreno de las recepciones y los controles; ahora, podrás elaborar una jugada a partir de una buena recepción y una orientación del balón hacia el lugar adecuado, ya que el balón no quedará pegado a los pies del receptor independientemente de la distancia y la fuerza del pase.

Una de las novedades más importantes en su jugabilidad es el nuevo sistema de organización del equipo: desde el menú de tácticas y formación podrás decidir, en la mayoría de los casos en un rango de 0 a 100, el tipo de presión ejercida sobre el equipo oponente, la distancia a la que los compañeros se colocarán para recibir pases, el nivel de adelantamiento de la defensa... los cambios en el comportamiento del equipo a través de estos valores son espectaculares y permitirán adecuar las posibilidades del equipo a las preferencias personales de cada jugador y/o a la situación del partido. Si lo deseas, también podrás modificar el

▶▶


La conducción del balón será más pausada y real.

LIGA MÁSTER

NOVEDADES IMPORTANTES

El modo de juego por excelencia de Pro Evolution Soccer ha recibido no pocas mejoras en esta nueva entrega. Al comienzo del modo ya no se podrá elegir el equipo filial; solo podremos jugar con el primer equipo, aunque mantendremos a los jugadores del filial a modo de cantera, que irán ganado experiencia poco a poco. Será necesario administrar inteligentemente los presupuestos (club de fans, filial, entrenamientos, etc), podremos negociar los traspasos y fichajes personalmente o permitir que lo haga el ojeador, mejorar de forma individual cada una de las características de los jugadores, etc. El modo Liga Máster cuenta ahora con una gran cantidad de opciones que lo hacen adecuado tanto para los novatos como para los más expertos del mejor modo de juego de Pro Evolution Soccer.



comportamiento individual de cada jugador, pero no con el método "clásico", sino a través de cartas. Cada jugador, dependiendo de sus habilidades, tendrá diferentes cartas que se podrán activar o desactivar (así como otras que no podrán alterarse): Dani Alves y Marcelo tienen la carta que permite rápidos avances por la banda para atacar, Raúl puede actuar como "señuelo" (llevándose a los defensas para crear huecos en el área), etc.

En lo que respecta a modos de juego, ***PES2010*** presenta una renovada Liga Máster, en la que tendremos más control sobre el equipo y su filial y un nuevo modo "comunidad" que nos permitirá crear ligas, copas y partidos de forma local, con el número de jugadores que queramos (algo especialmente creado para las "timbas" entre amigos). El modo Leyenda también cuenta con jugosas novedades, entre ellas la posibilidad de participar en partidos on-line de hasta cuatro participantes que, al fin, no necesitarán un Konami-ID para poder disfrutar de las posibilidades on-line del juego. Konami ha dado un nuevo paso hacia el realismo y hacia la nueva generación, sin perder su característico feeling y sistema de juego, y, aunque aún tiene que mejorar de cara a la versión final del juego, ***Pro Evolution Soccer 2010*** nos parece la más trabajada de todas las entregas que han aparecido para Xbox 360. El mes que viene, la respuesta: *¿FIFA10* o ***PES2010****?*



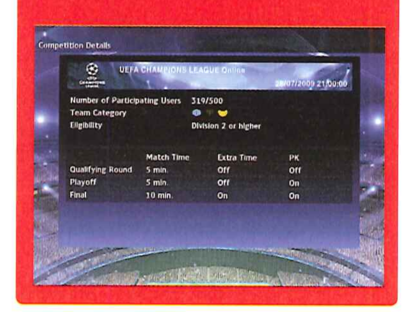


El apartado gráfico no tiene nada que ver con *PES2009*

JUEGO ON-LINE

NUEVAS OPCIONES

Si lo tuyo es jugar on-line, las opciones de juego y posibilidades de PES2010 no te defraudarán. El primer detalle importante a tener en cuenta es la definitiva desaparición del Konami-ID, haciendo más intuitivo el sistema de juego on-line. Podrás organizar y participar en ligas, copas y Ligas de Campeones on-line, así como invitar a otros jugadores a participar en tu equipo. También podrás participar en partidos Leyenda on-line para un máximo de cuatro jugadores, con el personaje creado para el modo Leyenda principal.




SUMMER ATHLETICS 2009
INCLUYE LA COPA MUNDIAL DE BERLÍN
DISCIPLINAS:
NATACION (BRAZA, MARIPOSA ...)
SALTO DE TRAMPOLIN
SALTO (PERTIGA, TRIPLE SALTO ...)
ANZAMIENTO (DISCO, MARTILLO,
JABALINA Y OTROS)
CARRERA (SPRINT, VALLAS, RELEVOS
Y OTROS)
TIRO CON ARCO
CICLISMO EN PISTA
TIRO AL PLATO
¡Conviértete en el atleta del verano!
28 pruebas de atletismo diferentes.
Compatible con Wii Balance Board™.
Copa Mundial de Berlín.
Modos Arcade y Puro (más realista).
Crea y personaliza un atleta desde cero.
3+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX 360
Wii
49GAMES
dtp entertainment AG
www.dtp-ag.com
KOCH MEDIA

» Info

Publica Ubi Soft
Desarrolla Ubi Soft
Jugadores No
Online Quizá contenido descargable

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Assassin's Creed 2

Hasta los asesinatos se convierten en arte en la misma cuna del renacentismo italiano... ¿Estás preparado para Ezio?

La historia de Ezio merece ser bien conocida por todos los jugadores de 360. No por lo épico (que también), sino por ser el eje central de uno de los juegos más interesantes de la ya inminente época navideña.

Se trata de la segunda parte de uno de los grandes éxitos de nuestra consola, *Assassins Creed*. Repite dualidad argumental entre el presente y el pasado, cambiando únicamente el período de ese pasado y el antepasado del verdadero protagonista de la historia. Esta vez nos trasladamos al renacentismo, la época de los grandes genios y la explosión cultural que catapultó el conocimiento humano hacia nuevos límites. Allí nos encontraremos con multitud de personajes relevantes de la época entre los que destaca el genio, Leonardo Da Vinci. Además se da el caso de que en esta ocasión estará de nuestro lado en nuestra vendetta personal sobre ciertas personalidades italianas.

El motivo que mueve a Ezio a acabar con todos ellos es la venganza. Vendetta contra aquellos que le arrebataron todo. Que le hicieron pasar de formar parte de una familia rica de Florencia a no tener absolutamente nada. De eso va esta nueva producción de Ubi Soft Montreal, de hacer justicia mediante la espada, mientras se explora una de las épocas más apasionantes que ha visto el ser humano, mezclando la fantasía con la realidad. ▶▶



Podremos ganarnos el favor de los bandidos de Venecia.

Corrige todos los errores que cometió la primera entrega

Deberemos usar el escenario como arma.

Una guía turística interactiva de Italia.

Todo empieza, como hemos dicho, en Florencia, con la infancia de Ezio. Visitaremos algunos de los lugares más emblemáticos de la ciudad (Santa Maria del Fiore, Ponte Vecchio, Santa Croce...). Pero esto no es más que el principio de la gran aventura que viviremos en la que también haremos acto de presencia por la archiconocida Venecia, ciudad en la que mora el ya mencionado Leonardo Da Vinci. Se trata de una reinterpretación de la ciudad, tomando como base los antiguos planos, pero adaptándolos para hacerla más interesante a la hora de explorarla.

El viaje continuaría por las montañas de la Toscana y la ciudad de San Gimignano e incluso por los humedales al este de Florencia y al ciudad de Forli. Además de todas estas localizaciones vamos a tener que recorrer una multitud de caminos que esta vez sí, ofrecen algo más que unas buenas vistas. Durante los viajes encontraremos nuevos retos, personajes con los que hablar e incluso misiones secundarias que tomar. Es decir, habrá mucho más que hacer que ir de un lado a otro montado a caballo.

Y es que esa es una de las máximas de esta segunda parte, ofrecer al jugador muchas más posibilidades y alternativas. En *Assassins Creed* la jugabilidad se estancaba tras un par de horas de juego, pero con la secuela están tratando de corregir errores. Una de las claves será el sistema económico que se ha incluido. Así podremos elegir realizar misiones unicamente para ganar dinero. Con este podremos ganarnos el favor de las facciones neutrales, mejorar nuestro equipamiento, comprar nuevas armas... A los ya anuncios ala delta, humo, y dagas dobles se le unen las cuchillas venenosas, que ofrecen nuevas alternativas a la hora de escabullirnos. Funcionan unicamente cuando estamos muy cerca del enemigo y en modo sigiloso, pero al usarlas con éxito desorientará al rival, haciéndole atacar a cualquier persona a su alrededor y sirviendo de distracción para nuestras acciones.

Por supuesto que todas las posibilidades que tanto gustaron no han cambiado. Es más, se han potenciado. El mejor ejemplo son las persecuciones por los tejados. Ahora, gracias a la nueva IA, los enemigos podrán seguirnos haciendo parkour por las cornisas, obligándonos a utilizar la cabeza para salir de las situaciones más peliagudas.

Una de las posibilidades para escapar podría ser entrar en alguna de las localizaciones secretas, que son ni más ni menos que los interiores de los mayores monumentos de cada ciudad. En ellos encontraremos retos a nuestra habilidad, puzzles.... Al superarlos recibiremos nuevos datos sobre Ezio o cantidades ingentes de dinero. Merecerá la pena el esfuerzo...

Independientemente de todos estos cambios jugables lo que no podemos negar es el parecido entre la primera y esta segunda entrega. La culpa es del uso del mismo motor gráfico, de nombre Anvil. Para ser justos habría que decir que se le han añadido nuevos detalles como son los ciclos noche-día, vgetación dinámica al estilo *Far Cry 2* y una mejora general en casi todos los aspectos que mantienen a ***Assassins Creed 2*** en uno de los juegos más bonitos vistos en Xbox 360.

EZIO
Un joven noble nacido en la ciudad de Florencia. Una conspiración en las altas esferas de la ciudad acaba con su familia destrozada y caída en desgracia. Una situación así requiere la más dura de las venganzas...





EN PLENO SIGLO XV
El detalle del que están más orgullosos los desarrolladores de esta secuela es de la calidad de sus reproducciones de los lugares más importante en el renacimiento. "Ciudades con Florencia o Venecia están entre las más bellas del mundo y toda la tecnología de la que disponemos la utilizamos para reproducirlas lo mejor posible." Además "No es sólo el parecido, sino también captar todo eso que hace de la Italia del siglo XV tan especial: los carnavales llenos de color, la iluminación de cada zona..."


Las persecuciones darán mucho más juego.


Un contraataque a gran altura...



» Info

Publica Sega
Desarrolla Obsidian
Jugadores 1
Online Por confirmar

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Alpha Protocol

Una de espías con toques de juego de rol.

Con un protagonista mezcla de James Bond, Jack Bauer y Jason Bourne, este juego de acción y rol de Obsidian llega a Xbox 360 con ganas de sorprendernos. La mezcla del estilo *Splinter Cell* con fuertes toques de RPG le sientan muy bien.

Nada más comenzar a jugar a *Alpha Protocol* (hemos tenido la suerte de hacerlo en una visita a las oficinas de Sega en Madrid) a uno le viene a la mente *Splinter Cell*, por la temática, el estilo de juego y la importancia del sigilo y la infiltración. Pero resulta que esta 'versión' del género dominado por Sam Fisher está realizada por Obsidian (*Neverwinter Nights 2, Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República 2*...). Quizás es por el curriculum de sus responsables, que Alpha Protocol es un juego de espías, con el aspecto de un título de acción, pero realmente esconde un profundo y complejo juego de rol.

Comenzamos a jugar con el personaje protagonista, Michael Thorton, un agente especial del ejército americano que está a punto de partir para una misión casi suicida, él sólo, en Oriente Medio. Su objetivo es eliminar a un traficante de armas y sacarle antes información sobre sus activiades, pero Thorton está fuera de la ley, es un agente especial encubierto que ni siquiera recibirá apoyo de su gobierno.

Al comenzar a jugar, aunque siempre encarnaremos al mismo personaje, Michael Thorton, tenemos que elegir qué tipo de agente será entre varias clases (soldado, agente de campo, especialista en tecnología...) Esta decisión marcará las habilidades propias de nuestro héroe, unas habilidades que podremos ir personalizando y mejorando a nuestro gusto a través del juego, gracias a unos puntos de experiencia que se ganan después de cada misión. El árbol de habilidades está disponible constantemente y lo podemos ir incrementando a voluntad. A medida que completamos misiones vamos ganando Puntos de Experiencia y Puntos de Acción. Los primeros incrementan el nivel de nuestro personaje y dan acceso a nuevas misiones y a que avance la historia principal. Los Puntos de Acción sirven para ir aumentando las habilidades del personaje


El sigilo es una aspecto importante en el juego.



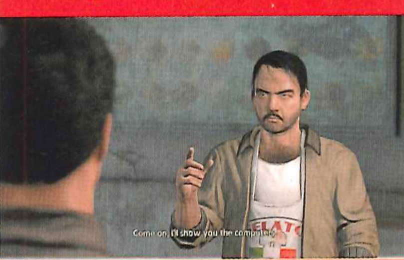
ENEMIGOS

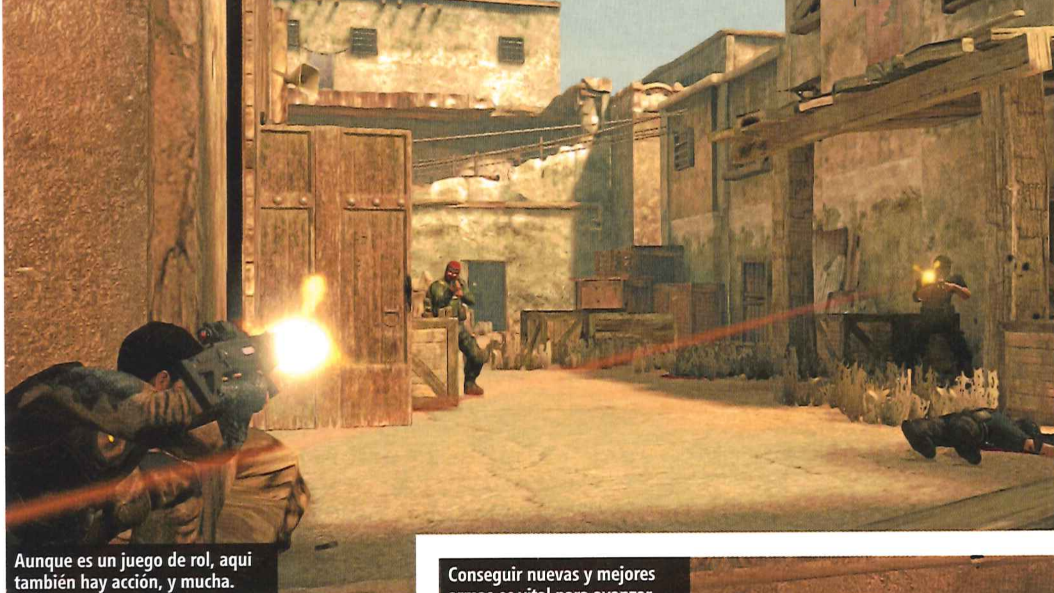
No tuvimos ocasión de ver a todos los enemigos del juego en acción pero los diseños de Obsidian presentan a unos malos muy peculiares, muy tipo Bond. Nosotros tan sólo nos enfrentamos al traficante de armas de la primera misión, al que podemos decidir eliminar de un tiro o dejarlo vivo para utilizarle de algún modo (nosotros apretamos el gatillo).

A TU MANERA

Elige bien cada paso...

Uno de los elementos más interesantes del juego es que cada decisión que tomemos durante nuestra aventura, por mínima que esta sea (una mala contestación en una conversación, la selección de un arma concreta para una misión) cambiará el devenir del juego a partir de ese instante. Así que hay que tener mucho cuidado con cada paso que demos, ya que todo puede cambiar, para mal. Así, la manera de resolver cada misión concreta dependerá de tus decisiones y del tipo de personaje que hayas ido creando (un soldado más bestia, más sigiloso, más experto en la tecnología, etc.)




Aunque es un juego de rol, aqui también hay acción, y mucha.

que prefiramos (sigilo, pistolas, escopetas, sabotear, técnica, dureza, artes marciales...) En el juego, por ejemplo, encontramos muchos elementos electrónicos que hay que 'hackear' mediante complejos minijuegos. Si elegimos subir los puntos de nuestro personaje en la habilidad de 'Técnica' estos minijuegos se harán cada vez más sencillos.

Al comienzo de cada misión, se puede elegir el equipo con el que contaremos. Este equipo, compuesto por cientos de armas, gadgets y demás juguetitos, puede irse ampliando acudiendo a la agencia o incluso al mercado negro. También se puede modificar cada arma y objeto del equipo, dependiendo de nuestras habilidades. Como siempre, aquí la decisión está en nuestras manos. Otro elemento fundamental es el sistema de conversaciones dinámicas que permite elegir tus respuestas y preguntas, y la actitud de éstas. Tienes que pensar rápido cómo quieres comportarte ante un personaje y cómo tratarle, ya que de esta decisión puede depender que se abra una puerta en tu aventura o que te busques un lío, lo que podría ser letal.

En la calle Oct 2009


Conseguir nuevas y mejores armas es vital para avanzar.

»Info

Publica: Namco Bandai
Desarrolla: Transmission Games
Jugadores 1
Online 2-12

TIENE PINTA...
- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

En la calle Septiembre 2009

Heroes over Europe

Surcando los cielos en busca de una nueva presa

Parece que la Segunda Guerra Mundial vuelve a estar de moda, sobre todo vista desde un plano cenital. Es decir desde el aire. Si el mes pasado comentábamos las bondades de *Il-2 Sturmovik*, este toca la segunda parte de un simulador.

Se trata de la segunda parte de un juego de cierto éxito, *Heroes Over Pacific*, que estaba ambientado en el mismo conflicto pero con las batallas americanas como protagonistas. Como todo juego de PC, no era especialmente fácil hacerse con su manejo. Por suerte para los jugadores de consola, se ha dejado el realismo en los controles en su paso a las consolas. Así, por tanto, se trata de un juego accesible para casi cualquier tipo de jugador. Este hecho además le viene al pelo, puesto que se trata de un título centrado casi totalmente en las batallas aéreas, donde el más sutil movimiento puede poner la guinda a la maniobra de evasión perfecta. De esta manera nos encontraremos con más de 40 aviones diferentes, listos para ser utilizados en las más diversas misiones que nos llevaran desde los ataques aéreos alemanes contra Londres, hasta el mismísimo corazón de Alemania con la batalla final sobre los cielos de Berlín. El hilo argumental nos permitirá unicamente ponernos del lado de los aliados, pero en el modo multijugador sí que podremos colocarnos a los mandos de algunos de los aviones más conocidos de la fuerza aérea alemana, la Luftwaffe. Esta parte del juego nos propone meternos de lleno en batallas todos contra todos, por equipos y luchas por ser el último avión en el aire.

Hasta este punto, no vemos más que un juego casi genérico de la Segunda Guerra Mundial. Con un buen apartado técnico y una presentación interesante, pero poco más. Por eso precisamente los desarrolladores han introducido una mecánica de disparo que hace que las batallas sean aún más espectaculares. Se trata de una especie de tiempo bala que ralentiza el tiempo para conseguir el disparo perfecto. Puede parecer algo vano, pero cuando conseguimos disparar en un ala y ver como esta sale despedida mientras el enemigo cae en barrena... Sobran las palabras para describir tal momento de felicidad extasiante. Acción aérea sin demasiadas complicaciones ni artificios.





Ametralladoras, nuestro gran aliado en el aire.



Esa bola de fuego solía ser el enemigo.

» Info

Publica: Activision
Desarrolla: Lucas Arts
Jugadores 1-2
Online 2

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal

Clone Wars
Héroes de la República

Una nueva perspectiva argumental para la mítica saga galáctica por excelencia

George Lucas encontró un filón cuando en 1978 lanzó la primera entrega de Star Wars. Ahora, más de 30 años después, ese universo sigue dando que hablar. Incluso aunque las películas hayan terminado con la historia principal.

Es el caso de las Guerras Clon, una serie de dibujos animados que ya anda por su segunda temporada. En ella se narran los hechos entre las entregas de la nueva saga, la que acaba con Anakin Skywalker enfundándose el traje de Darth Vader. Y ya rizando el rizo, encontramos este título de LucasArts, que se sitúa entre las temporadas primera y segunda de la ya citada serie televisiva.

Tendremos que meternos en el papel de alguno de los héroes de la serie. El reparto es de lo más amplio que puede imaginarse, yendo desde el propio Anakin u Obi Wan, hasta una amplia variedad de soldados de asalto, y sin olvidar todo tipo de jedis menos conocidos que los fichajes del Cantimpalos F.C. esta temporada.

Se trata de un yo contra el barrio casi a la antigua usanza, con muchos combos y oleadas de enemigos incesantes. Sólo algunos momentos originales (como subirnos a la chepa de los drones) rompen la dinámica avanzar-matar. De este modo iremos haciendo uso de los poderes de la fuerza y repartiendo espadazos (en las partes de jedi), o disparos (en las de soldado) pero siempre acompañado de otro personaje. Esto le hace perfecto para jugar con un amigo bien a través de Xbox Live como de manera local. De hecho el juego está diseñado para ser jugado en compañía, con lo que si no disponemos de escudero la cosa pierde enteros.

El doblaje a nuestro idioma rayará a un gran nivel, pues contará con todos los actores originales de la serie, de igual modo que la historia esta hecha por los mismos guionistas responsables del productor televisivo. Esto significa que por delante vamos a tener 30 episodios de emocionantes batallas jedi y algunas sorpresas inesperadas que den un nuevo giro a la saga galáctica.

Los soldados de asalto, con sus blasters en mano.

En la calle
Septiembre 2009


Anakin no duda un instante en sacar su láser.

Un yo contra el barrio ambientado en la serie televisiva

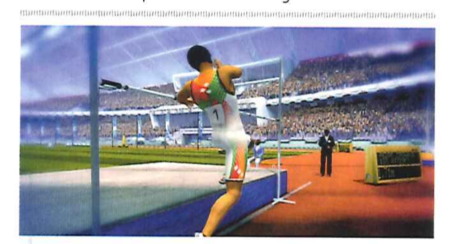


REVIEWS

La última guía para tus compras – todos los nuevos títulos de Xbox 360 analizados y puntuados

Contenidos



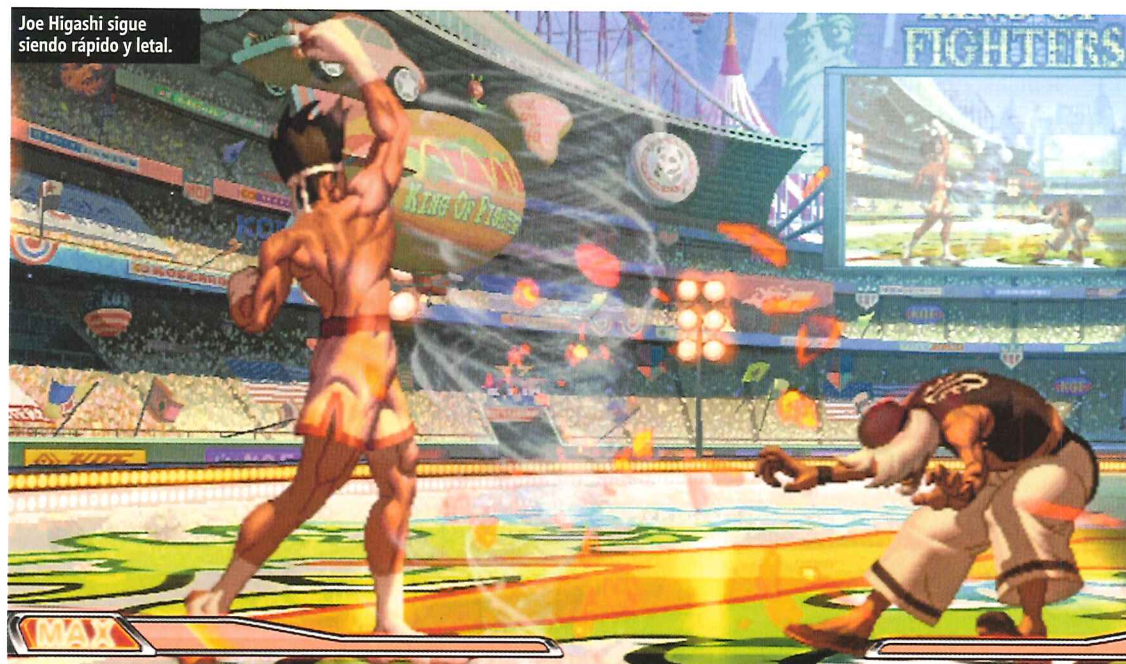




Clark está más fuerte que nunca...



... y Ralf es de lo más "explosivo".



Joe Higashi sigue siendo rápido y letal.

"Me encanta Batman, pero la gente con trajes de cuero me da un poco de yuyu"

Xcast, mirando con miedo la chupa de cuero de Gustavo.


Aunque faltan personajes, los clásicos están en KOF XII.


Shen Woo es uno de los luchadores más efectivos.


El "Fatal Fury Team" ahora es casi invencible.

King of Fighters XII

XBOX 360 LA REVISTA OFICIAL DE XBOX ¡IMPRESCINDIBLE!

La mítica saga alcanza al fin la alta definición


AUTOR: OXM Lázaro



Podrás luchar contra otro jugador de cualquier parte del mundo y grabar el combate.

Parece que fue ayer cuando SNK unió por primera vez a sus personajes más carismáticos en un original juego de lucha... pero han pasado ya quince años. Y tras más de diez sistemas diferentes "invadidos" por la fiebre King of Fighters (incluyendo portátiles y varios sistemas recreativos), la saga alcanza al fin la alta definición.

La aparición de *Street Fighter IV* ha resucitado el género de la lucha, y SNK no ha podido dejar pasar la oportunidad de resucitar su saga más acalamada (y longeva). Para hacerlo, ha estrenado nuevo hardware, el Type-X2 (el mismo en el que funciona la recreativa de *Street Fighter IV*) y, por primera vez en muchos años, se han redibujado los sprites de todos los personajes para adaptarse a la generación HD... aunque, por suerte, se ha conservado la esencia bidimensional que siempre ha caracterizado a la saga.

¿Sabías que?

SAGA KING OF FIGHTERS

La saga nació en 1994 para Neo-Geo, pero KOF ha llegado a jugarse en PlayStation, Saturn, Dreamcast, XBLA, Game Boy, Atomiswave, Taito Type-X... y sus personajes han aparecido en otros muchos juegos.

(No tan) alta definición

Si bien es cierto que la saga ha entrado al fin en el terreno de la alta definición, podemos pensar en varios títulos que aún le sacan ventaja en cuestión de gráficos; algunas de las entregas de *Guilty Gear* o, sobre todo, el más actual *Blazblue* (todo creado por Arc System Works), poseen unos sprites de mayor tamaño y resolución... aunque, como bien saben los amantes del género, el

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
La última entrega del rival más digno de Street Fighter.	Anteriores títulos de la saga, Street Fighter, Guilty Gear...	Veteranos de la lucha y nuevos adictos a SFIV.

Kyo ha recuperado su proyectiles.

Todo ha sido dibujado a mano.

¿Y si se enfrentasen Raiden y Zangief?

El aspecto de Athena recuerda a su primer juego.

Iori ha perdido casi todos sus movimientos clásicos.

NUEVOS MOVIMIENTOS

Aunque muchos personajes han perdido sus movimientos clásicos, en general, *KOF XII* aporta grandes novedades en su control. Por un lado, el "ataque fuerte" (los dos golpes fuertes a la vez) se ha convertido en una mezcla de counter y focus (al estilo *SFIV*). Si aprendes a utilizar bien los nuevos Critical Counter podrás ejecutar mortíferos custom combos y finalizarlos con cualquier super.

"Todas las animaciones están hechas a mano"



apartado jugable es el más importante en un juego de lucha.

Para la ocasión y, con respecto a la jugabilidad, SNK ha unido pasado y presente, control exigente y técnicas sencillas, en una original combinación que permitirá a los expertos de la saga dar rienda suelta a su imaginación, al mismo tiempo que da una gran oportunidad a los novatos para iniciarse en el arte de la lucha 2D. Algunos de los personajes míticos de la saga han vuelto a sus orígenes (como es el caso de Kyo Kusanagi), otros han permanecido casi inalterados con respecto a anteriores *King of Fighters* (Terry, Andy y Joe) y conocidos (y efectivos) luchadores como Iori Yagami han cambiado prácticamente todos sus movimientos especiales.

En lo que respecta a "golpes básicos", SNK ha introducido varias novedades como el nuevo movimiento counter/focus (si se realiza con el mando hacia atrás es counter, si se carga, funciona como el focus de *SFIV*) y los originales Critical Counter. Para hacer los Critical tendrás que llenar primer una barra y después ejecutar el movimiento como reversal; si lo haces bien, podrás realizar tu propio custom combo, en el que podrás incluír supers (si tienes barra suficiente, claro). El rápido paso de la versión recreativa a consola ha provocado que el juego no tenga una gran cantidad de novedades exclusivas, aunque por supuesto incluye un modo de juego on-line a través de Xbox Live.

Aunque esperábamos más de él, los que conocemos a SNK sabemos que la saga siempre ha tenido unos inicios difíciles en cada nuevo hardware en el que se ha estrenado; *KOF XII* es muy bueno aunque tiene ciertos detalles mejorables, pero la siguiente entrega arrasará.



- Al fin los sprites han sido redibujados
- Conserva el espíritu de la saga
- Incluye opciones de juego on-line
- Pocos personajes para ser un KOF
- Técnicamente no es una maravilla

PUNTUACIÓN
La batalla KOF vs Street Fighter continúa. **8,5**

Llega la única Guía que lo sabe todo



15 AÑOS COMO REFERENCIA DEL FÚTBOL NACIONAL E INTERNACIONAL

¡Llegó la Guía MARCA, ya puede comenzar la Liga! En sus 436 páginas descubrirás más de un millar de fichas de los jugadores que decidirán la Liga más cara de Europa, la Champions con final en Madrid y el Mundial de Sudáfrica. Con los comentarios de Eduardo Inda, Juan Ignacio Gallardo, Santiago Segurola, Roberto Palomar y Axel Torres. Presente y pasado de Primera y Segunda división, todas las alineaciones de la historia de La Roja y más sorpresas que sólo te ofrece la **Guía MARCA. La única Guía que lo sabe todo.**

MARCA *se sale*

»Detalles

Edita: Koch media
Des: Rocksteady
Jugadores: 1
Online: No
A tu manera: Libertad para matar

En la calle 28 de agosto

Batman Arkham Asylum

El señor oscuro asalta el manicomio de la ciudad de Gotham



AUTOR: OXM Xcast

Parece que la ciudad de Gotham nunca tendrá una noche tranquila. Más ahora que Batman, el caballero oscuro, está tan de moda gracias a la nueva saga de películas. Casi al calor de éstas ha nacido un nuevo miembro de honor para la familia del hombre murciélago. Posiblemente el mejor videojuego basado en un cómic.

Todo comienza de la manera más extraña, con el héroe de la historia escoltando a un Joker recién capturado hacia las profundidades de Arkham. Mientras Batman se pregunta el porqué de

Encerrado en Arkham, y a solas con el Joker

que haya sido todo tan fácil, se desata la tragedia. Todo era una treta de esa mente perversa y criminal de cara blanca y risa malévola. Ahora Batman está encerrado dentro de Arkham, y con sus mayores enemigos como compañeros de isla.

Así, estaremos completamente solos, con la única ayuda de nuestros gadgets (batmóvil, batarangs...) y la oscuridad, nuestra eterna aliada.

La premisa argumental es tan simple como eso, pero tan emocionante que nos llevará a explorar libremente todos y cada uno de los intrincados pasillos que existen en la isla. Cada línea de diálogo está tratada con el mismo cuidado que podría darse a una superproducción de hollywood. Y es que *Batman Arkham Asylum* rezuma esa sensación de estar ante algo grande y distinto. Para empezar el trabajo de doblaje es simplemente extraordinario, usando por ejemplo al mismo actor de doblaje que en español da voz a Christian Bale, que encarna a Batman en la nueva saga de películas. El estilo gráfico también contibuye (¡Y de que manera!) a aumentar esta sensación. Estamos ante un título que hace uso de Unreal

EN UN PISPÁS

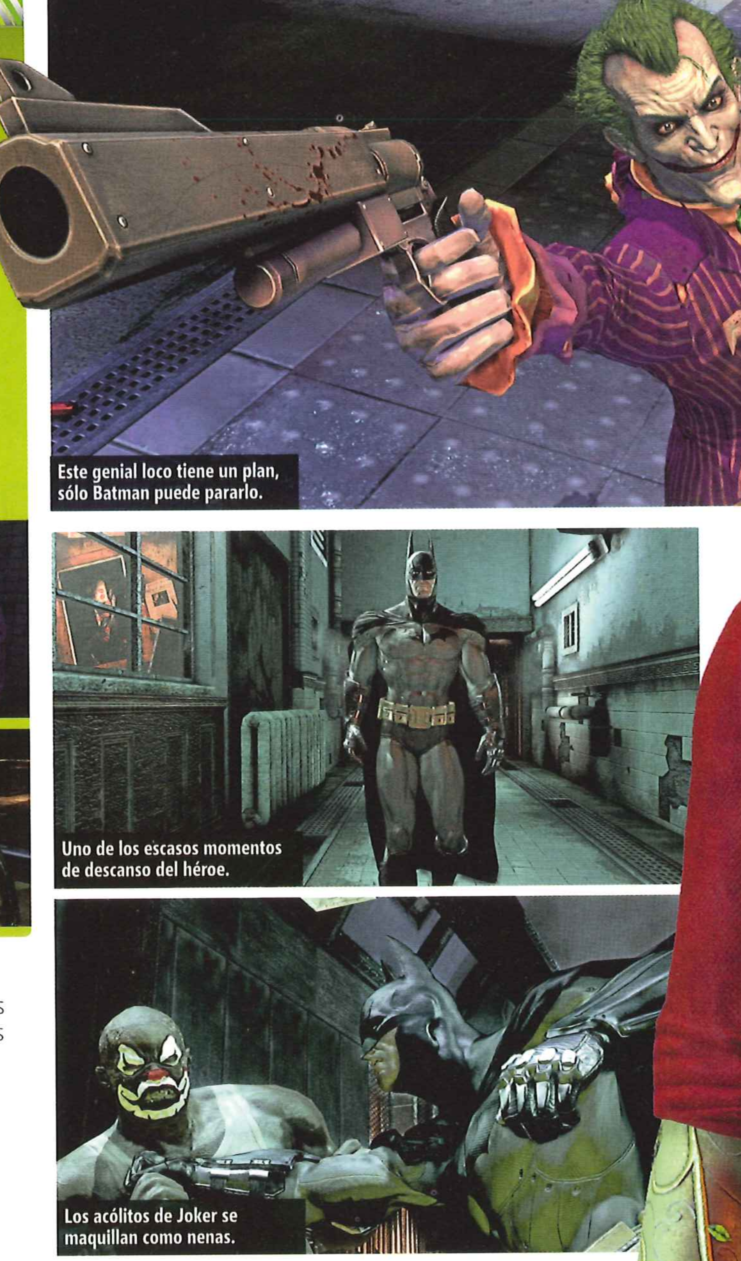
¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Una aventura de acción con Batman de protagonista.	Tiene tintes de Bioshock, Tomb Raider...	Todos aquellos que sepan quién es el caballero oscuro.

A PUÑETAZOS
El sistema de combate

Cada pelea se supera simplemente con el uso de tres botones. Uno para golpear, otro para cubrirse y otro para aturdir a los enemigos armados. Esquivando y pulsando las distintas direcciones del mando tendremos media batalla ganada. La otra mitad se solventa prestando atención al 'timing' de nuestros ataques y el de los enemigos. Nuestro principal objetivo debe ser aumentar le medidor de combos lo máximo posible, lo que multiplicará exponencialmente los puntos de experiencia al final del combate.







Este genial loco tiene un plan, sólo Batman puede pararlo.

Uno de los escasos momentos de descanso del héroe.

Los acólitos de Joker se maquillan como nenas.

Engine 3, pero que hace que muchos de sus colegas de motor gráfico queden reducidos al nivel de simples juegos de precio reducido. Desde las detalladas texturas al cuidado con que han sido tratados los más pequeños objetos del escenario. Incluso el traje de Batman se va despedazando conforme avanza la aventura... Y todo ello sin romper la atmósfera oscura, gótica y tenebrosa que siempre debería rodear al caballero oscuro.

Tan bueno es el trabajo realizado en este apartado que consigue esa sensación de unión con el entorno. De hacernos querer saber más, ver más, descubrir todo... Más o menos como consiguieron hacer hace ya más de un año los chicos de 2K Boston con el inconmensurable Bioshock.

Obviamente, nuestra tarea en el ultra detallado manicomio de la isla de Arkham no se limita únicamente a pasear por diversos escenarios. Hay mucho que hacer y muchos enemigos que aplastar con nuestro puño de acero. Las partes de acción nos ofrecen la casi infinitas posibilidades, dado que permiten afrontar cada lucha de una manera completamente distinta. Mientras unos preferirán confrontaciones horizontales, a base de combos, otros preferirán acabar con el enemigo con sigilo, con Batman encaramado a una gárgola mientras espera pacientemente o agazapados en una rejilla hasta que un desdichado enemigo pase por encima. Las posibilidades son abrumadoras y dependen directamente de las mejoras que hayamos ido adquiriendo al subir de nivel. Esta variedad se ve acrecentada por el hecho de que difícilmente veremos dos peleas iguales, siendo todas ellas diferentes y a ▶▶



Vigila la altura de tus vuelos

Podrás hacer maniobras espectaculares.

EL GUIÓN

La historia está co-escrita por Paul Dlni (Batman: The Animated Series, Detective Comics) y cuenta con el apoyo de DC. El casting de voces se encargó a Wildstorm, una editora norteamericana intimamente relacionada con la ya mencionada DC, propiedad de uno de los grandes del mundo del cómic: Jim Lee. En la versión americana podemos escuchar a Kevin Conroy como Batman, Mark Hammil como Joker y ArleenSorin como Harley Quinn.

El único defecto que hemos visto es... que se acaba



Elige tu vista favorita para atacar.

cada cual más interesante. Por si esto no fuera suficiente, también hay que añadir diversos puzzles y acertijos que nos acompañarán durante toda la trama. Muchos de estos se solventan haciendo uso de los modos de visión de detective, que cambian la cámara desde la vista en tercera persona hasta una en primera persona, a través de los ojos de nuestro héroe. No vamos a encontrarnos con acertijos de esos que nos hagan estrujarnos las neuronas, pero si hay algunos retos interesantes y, sobre todo, muy creativos.

Si hubiera que destacar algo negativo esto sería el hecho de que simplemente se acaba al cabo de un par de decenas de horas. Al no incluir modos multijugador, una vez que superemos la historia principal no quedará mucho por hacer. Es cierto que se puede volver a explorar la isla para encontrar todos los secretos (240 en total), y que existe un modo reto, pero este no logra captar la atención como lo hace la historia principal . (Además los usuarios de Xbox 360 no tenemos la posibilidad de jugar con Joker en esta parte de ***Batman Arkham Asylum***, pues se trata de una exclusiva de PS3)

Aún con esas, estamos ante una de las aventuras del año. Un juego que no se conforma con copiar los cánones habituales del género e innova haciendo honor a uno de los mejores personajes que ha dado el mundo del cómic.

Se trata de la primera gran sorpresa del año, esperemos que no pase desapercibido entre las sombras que reinan en la ciudad de Gotham. Eso supondría que el Joker ha ganado en la batalla definitiva contra su archienemigo.



¿Podrás salir victorioso del infierno de Arkham?



XBOX 360 VEREDICTO
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

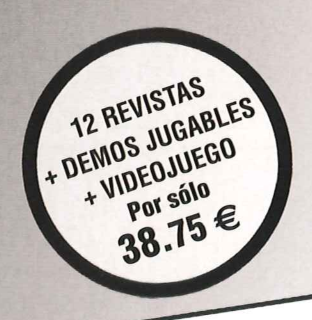
- Técnicamente perfecto
- Repleto de detalles
- La ambientación es increíble
- Combates llenos de posibilidades
- No poder jugar con Joker

PUNTUACIÓN
El señor oscuro nunca estuvo tan en forma
9,5

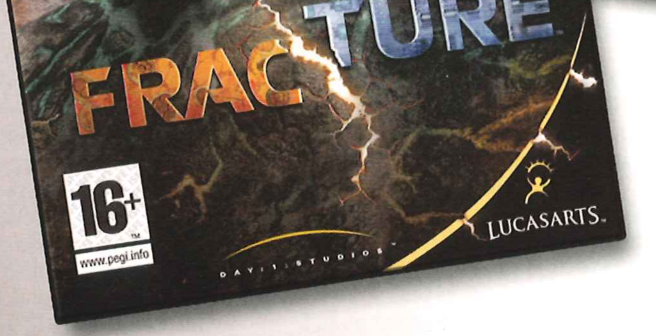


Y DE REGALO ELIGE ENTRE LOS VIDEOJUEGOS

FRACTURE Y SPIDER-MAN PARA Xbox 360



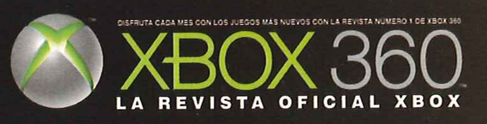




¡AHÓRRATE MÁS DE 45 €!

LLAMA AL
902 11 37 50
Lunes a viernes de 9 a 18h.

revistas@unidadeditorial.es



Detalles

En la calle 28 AGO

Edita: Activision
Des: Raven Software
Jugadores: 1
Online: 2-16
A tu manera: Avanza a tu propio ritmo.

MÁS en xbox.com

Wolfenstein

Una nueva visita al padre de todos los FPS



AUTOR: OXM Xcast

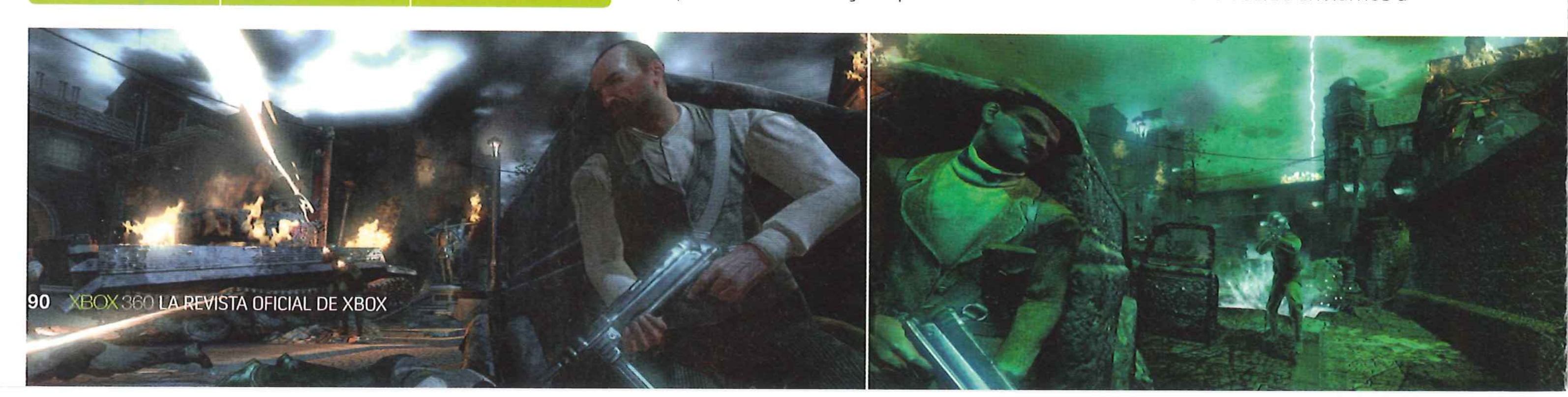
Hubo un tiempo en que los videojuegos vivían en tan sólo dos dimensiones, la horizontal y la vertical. Entonces un rayo de luz eliminó de un plumazo la monotonía. Respondía al nombre de Wolfenstein 3D. Los responsables de aquella obra, Id Software. El año, 1992. Los videojuegos nunca volvieron a ser lo mismo.

Desde entonces, la saga se ha convertido en un mito y todo juego que forma parte de ella recibe una atención especial, que casi obligan a la desarrolladora de marras a crear una obra maestra. Fue el caso de *Return to Castle Wolfenstein* hace ya ocho años y todos esperamos lo mismo con esta revisión creada por Raven.

Las ingredientes obligatorios son: vista en primera persona, ambientación en la Segunda Guerra Mundial, ciertos toques de ocultismo y la aparición de la fortaleza de Wolfenstein. Las proporciones de cada uno de estos elementos puede variar. Para esta ocasión se ha dado una extrema importancia a la parte sobrenatural, otorgando al protagonista de esta entrega ciertos poderes casi dignos de un superhéroe. De esta manera nos metemos en la piel de B.J. Blaskowitz, nieto del protagonista del primer Wolfenstein y personaje central de la anterior entrega. Como agente de la agencia paranormal encontramos un extraño medallón que nos hacen investigar. Al presentar el informe a la oficina central se decide enviarnos a

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece a...	¿Para quién?
Acción en primera persona con libertad de acción.	Una mezcla de Call of Duty, Wolfenstein y GTA.	Aquellos que no se hayan cansado de la II guerra mundial.




En el velo cualquier escenario es más... azulado


La pistola tesla, tan poderosa que da miedo.

Nadie dijo que volatizar a alguien fuera bonito.

EL VELO

La realidad tiene dos caras

Usando el poder del velo accedemos a un estado intermedio de la realidad. Allí veremos a los enemigos, igual que ellos a nosotros, pero tendremos ciertos poderes especiales. Para empezar podremos atravesar ciertas zonas sólidas en nuestro mundo, pero abiertas dentro del Velo. El resto de poderes que podemos ir acumulando son ralentizar el tiempo, escudo de energía, sentidos sobrenaturales y atravesar superficies con nuestras armas. Todas ellas se pueden mejorar a través del mercado negro.
Usarlas gasta nuestra energía, que se recarga en las 'piscinas' azules.



investigar una extraña sucesión de acontecimientos relacionados con una extraña fuente de energía "sol negro".

Así, empezamos como un simple soldado para poco a poco ir ganando poderes para ese extraño medallón. El primero que recibimos es el velo; una especie de realidad alternativa entre nuestro mundo y el mas allá. Luego vienen el tiempo ralentizado, el escudo, atravesar materiales con los disparos...

Pero para conseguir todas esas habilidades primero deberemos realizar un buen puñado de misiones con éxito. Estas no están ordenadas por nuestra agencia, sino que las podremos ir eligiendo al hablar con las distintas facciones que luchan contra la maquinaria bélica nazi en la zona de conflicto. Esto quiere decir que nosotros en todo momento tendremos total libertad de movimientos y de elección de objetivos a la hora de avanzar.

Es cierto que las nuevas habilidades y mejoras que vayamos recibiendo (y comprando) nos abrirán nuevas partes de la ciudad, pero podremos pasear casi con total libertad. El objetivo de estos paseos es conseguir descubrir los distintos secretos que ocultan los muros de la ciudad (e aquí otra seña de identidad de la saga, los objetos escondidos). Con ellos ganaremos acceso a nuevos equipamientos y ganaremos dinero para permitírnoslo.

La evolución de la historia nos lleva de un shooter 'normal' de la Segunda Guerra Mundial, hasta una batalla contra las fuerzas oscuras para evitar que el ejército del eje se haga con una nueva fuente de energía. Esto nos llevará a luchar contra zombies, super soldados, monstruos de grandes proporciones... Lo que todo el mundo espera de un ***Wolfenstein***.

Hasta aquí todo pinta bien, pero el problema empieza con el apartado gráfico, ciertamente anticuado para los tiempos que corren. Usa el motor ID Tech 4, que se estrenó con el ya añejo *Doom 3*. Realiza un buen trabajo a todos los niveles, pero no resiste comparación con cualquiera de los títulos

punteros de nuestra consola.

Y esto sin contar con otro fallo que empaña en diversas ocasiones la diversión de cada combate: la IA no está suficientemente trabajada. En estos tiempos estamos acostumbrados a que los enemigos nos ataquen por el flanco, que corran repletos de pavor o que incluso realicen maniobras de distracción para tendernos en una trampa. Por eso es tan exasperante cuando vemos como hay ocasiones en que los nazis ni siquiera reaccionan a nuestros ataques por estar 'ocupados' con otros enemigos.

Si no tenemos en cuenta este pequeño detalle, el resto del nuevo ***Wolfenstein*** funciona bastante bien, cuenta con un buen puñado de horas de juego, se controla a la perfección y esconde un buen argumento, capaz de mentenernos pegados al mando hasta que acaban los títulos de crédito.

Puede que no estemos ante un juego que pase a la historia del entretenimiento interactivo, pero sí que estamos ante un intento más que decente de preservar el mito de Wolfenstein en toda una nueva generación de jugadores.

CON AMIGOS
Multijugador por separado

Endrant Studios son los encargados de la parte multijugador de Wolfenstein. En ella tendremos que elegir una de las tres clases disponibles (soldado, ingeniero y médico) para participar en las batallas. Iremos ganando dinero que podremos usar en personalizar las habilidades de nuestro personaje hasta especializarlo en un tarea concreta. Los modos de juego son el clásico duelo a muerteo por equipos y dos modos de juego basados en objetivos. Uno cambiando los bandos a la mitad del combate y otro sin cambiarlo. Los aficionados a Enemy Territory gozarán

No ha perdido la magia de ser el 'padre' de todos los shooters







Detalles

En la calle YA DISP.

Edita: Take 2
Des: 2K Sports
Jugadores: 1-4
Online: 1-2
A tu manera: Crea tu propio jugador

The Bigs 2

Tomándose un poco menos en serio lo de dar batazos



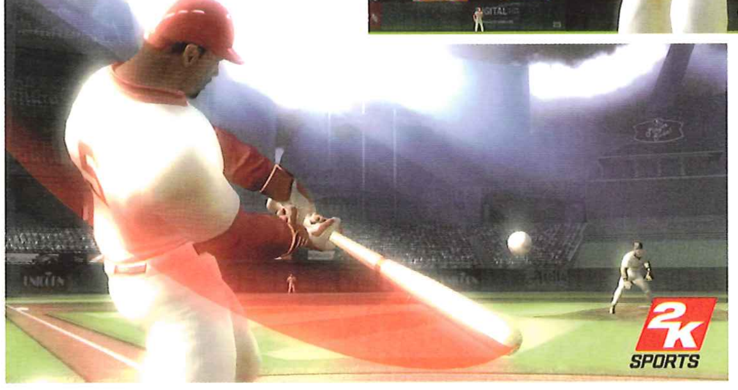
OXM Xcast

AUTOR:

Hay ciertos deportes que jamás llegarán a ser comprendidos fuera de las fronteras de los Estados Unidos. Es el caso del fútbol americano, el hockey y el béisbol. Por eso rara vez llegan a nuestras fronteras. La solución para poder entenderlos un poco mejor: hacerlos fáciles de jugar y alejados de la simulación.

Eso es precisamente lo que propone *The Bigs 2.* Quitarle seriedad al deporte de los bates para conseguir que todo se vuelva más rápido y divertido. Y lo mejor es que lo consigue. Para empezar con el modo Leyenda, donde hay que crear a un jugador y llevarlo a la cumbre mientras le hacemos mejorar con mil y un minijuegos. Esto supone ya muchas horas de juego (quizá demasiadas). Pero es que además vamos a tener también la posibilidad de controlar a todo un equipo durante la liga, organizar torneos... Vamos, lo que todos aquellos que saben quien es Sammy Sosa están deseando tener.

Técnicamente cumple sin estridencias y se controla de una manera aceptable, sobre todo al batear. Pero eso no quita que si no te interesa este deporte, *The Bigs 2* tendrá el mismo interés que la lista de reyes godos.



En The Bigs lo importante es pasarlo bien dando batazos a diestro y siniestro. Lo demás es cuestión del azar. Diviértete y no pienses.

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un juego de béisbol sin demasiadas complicaciones.

Se parece a... Un partido de este deporte con jugadores dopados.

¿Para quién? Gente multicultural que pille las normas de este juego.

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Su ritmo de juego
- ✓ El apartado técnico
- ✓ La mecánica de bateo
- ✗ El idioma, en inglés
- ✗ El modo Leyenda se hace largo



PUNTUACIÓN
Un bateo hasta la tercera base.



Detalles

En la calle 28 JUL

Edita: Microsoft
Des: Epic Games
Jugadores: 1-10
Online: 1-10
A tu manera: Explora tus nuevos mapas

GOW 2: Dark Corners

Una expansión a la altura del juego más importante de Xbox desde hace tiempo.

OXM: Xcast
AUTOR:



Los fans de las aventuras de Marcus Phoenix están de celebración. Xbox Live ofrece un pack de descargas que está a la altura del juego al que completa. Nuevos mapas y misiones para un título que ya ha pasado a la historia de esta plataforma.

A estas alturas, todos los aficionados a la consola de Microsoft, que se precien de serlo, habrán jugado a uno de los títulos más importantes que se recuerdan, *Gears of War 2*. Todos los que se han puesto alguna vez en la piel de Marcus Fenix, sobre todo los que disfrutan de las partidas multijugador online a través de Xbox Live, no pueden dejar escapar lo último de esta saga. Se trata de la nueva expansión de la misma, llamada *Dark Corners*, que incluye siete nuevos mapas y un modo historia para un jugador (principal novedad respecto a las expansiones anteriores del mismo). Esta ampliación de la historia nos lleva a acompañar a Marcus y Dom en dirección hacia Nexus. El camino lo desarrollarás como tu quieras. Se da la opción de hacerlo en modo sigilo (nosotros no lo recomendamos) o a tiro limpio, como se ha hecho toda la vida en este juego, sin dejar títere con cabeza. La campaña, además, puede jugarse individualmente o en modo cooperativo, acompañado por un amigo. Sin embargo, pese a lo interesante de una ampliación de la historia, el punto fuerte de esta descarga se encuentra en las posibilidades que los siete nuevos mapas nos ofrece en el modo multijugador, la forma en la que realmente se aprovecha esta compra. Los nuevos mapas destacan por su diversidad y por conseguir entornos realmente novedosos, además de una capacidad técnica a la altura de los originales. Si a todo esto le añadimos que se incluyen un buen número de logros, nos encontramos con una compra que merece la pena.

Por otro lado, si no tienes los packs de descarga anteriores podrás adquirir todos, junto a *Dark Corners*, por sólo 400 Microsoft Points más en el recopilatorio ***All Fronts Collection***. Sin duda, una delicia para los aficionados a las aventuras de Marcus Fenix.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Una expansión del juego de Xbox de referencia.

Se parece a...
El GOW original, aunque más completo.

¿Para quién?
Para los que disfruten del modo online.

XBOX 360 VEREDICTO
LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Nuevos mapas
- ✓ Modo historia para un jugador
- ✓ Su precio
- ✗ Modo sigilo algo flojo
- ✗ Poco aprovechable sin juego online

PUNTUACIÓN
Los inmensos mundos de GOW...
8,3

Summer Athletics 2009

»Detalles

En la calle 31 JUL

Edita: Koch Media
Des: DTP Ent.
Jugadores: 1-4
Online: No tiene
A tu manera: Crea tu propio atleta.

Buscando una gran medalla de oro desesperadamente

Javier Artero
AUTOR:



Acaba el verano y tras los juegos de Beijing del año pasado, Summer Athletics 2009 llega para cubrir ese hueco en nuestras consolas. Ofreciendo una buena recopilación de las mejores disciplinas deportivas (un total de 28) en las que podremos competir por medallas y récords,

Summer Athletics 2009 dispone de un aspecto técnico algo pobre, quedándose de nuevo en lo que pudo ser y no fue. Lo mejor sin duda es que incluye una gran diversidad de pruebas (carreras, natación, saltos, lanzamiento e incluso ciclismo) repartidas en varios modos de juego, como torneos, la Copa Mundial de Berlín o el modo Carrera. El sistema de juego es el mismo ya visto decenas de veces en este tipo de productos, exceptuando que aquí en lugar de pulsar los botones a toda velocidad, serán los sticks analógicos los que pondrán a prueba nuestra destreza. El sistema de mover y girar los sticks no convence, y hace que ir muy rápido sea una tarea bastante complicada. *Summer Athletics 2009* también dispone de dos modos de juego distintos, el modo "puro" para los más exigentes y el "arcade", en el que se podrán utilizar botones para realizar acciones "especiales" llamadas impulsos. Hasta un total de cuatro jugadores pueden disputar las pruebas (en pantalla dividida o por turnos, ya que no tiene modos online) lo que, al final, se convierte en la mejor manera de disfrutar del juego. Recomendable para pasar una buena tarde con los amigos o para los fanáticos de las pruebas Olímpicas que quieran emular a Usain Bolt y compañía.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Un juego de olimpiadas de toda la vida.

Se parece a...
Beijing 2008 y juegos clásicos de atletismo.

¿Para quién?
Jugadores con ansia de medallas y records mundiales.



¿Sabías que?

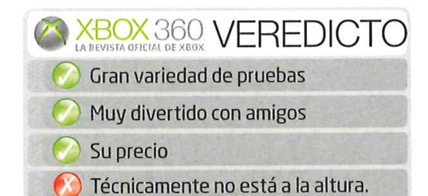
MUNDIALES DE BERLÍN

Una de las grandes bazas de esta entrega es que cuenta con la licencia oficial del campeonato del mundo de atletismo de Berlín. Cuenta con sus estadios y localizaciones reales.

XBOX 360 VEREDICTO

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

- ✓ Gran variedad de pruebas
- ✓ Muy divertido con amigos
- ✓ Su precio
- ✗ Técnicamente no está a la altura.
- ✗ La jugabilidad no es demasiado fina



PUNTUACIÓN

Si te va el picar a tus amigos, debe ser tuyo. 6,5



SACA TODO EL JUGO A TUS JUEGOS FAVORITOS DE

10 cosas que debes hacer en [PROTOTYPE]

Como engañar a los militares y destruir Nueva York sin sudar ni una gota

Ser un mutante tiene sus ventajas... Por ejemplo, volar como una ardilla o ser capaz de saltar por encima de los rascacielos, aunque eso es sólo el principio. Lo malo es que hay un montón de militares que quieren fastidiarte la diversión. Este mes te enseñamos la mejor manera de conseguir venganza y de pasar un buen rato en NY.

1 EL REY SIGILO

Si te cuesta avanzar probablemente sea porque se te haya pasado por alto el hecho de que *Prototype* es, en realidad, un juego de sigilo. Consume a un soldado y aprovecha su señuelo, después usa su arma para luchar contra los infectados y verás como pasas las misiones sin alertar un guardia. Los tanques también son muy útiles.

2 ACUSICA

Consumir objetivos militares dentro de las bases puede ser algo complicado ya que siempre hay alguien que cubre sus espaldas. Compra la mejora de Patsy y si tu objetivo está muy vigilado, camina hacia su guardaespaldas y después usa RB más X para acusarle de ser Mercer. Se lo cargarán al instante, dejándote el camino libre.

3 EQUIPAMIENTO DE SABOTAJE

Más tarde el ejército convertirá sus bases en detectores virales, pero no dejes que eso te detenga. Transfórmate en guardia, vete hacia ellos y dale al Y para que comience el minijuego de sabotaje. Desactívalas todas y podrás continuar infiltrándote en bases como antes. El juego te resultará fácil.

4 LLAMA Y PIDE AYUDA

Las armas de mano o la armadura volverán a los militares en tu contra. Pero si eres un guardia también puedes solicitar refuerzos. Elige al infectdo más duro y presiona RB más Y para realizar un ataque de artillería. Si escapas de los disparos, infíltrate en una base y consume a los militares destacados.



"Os juro que estaba ya roto cuando llegué". Mario, desde Gijón

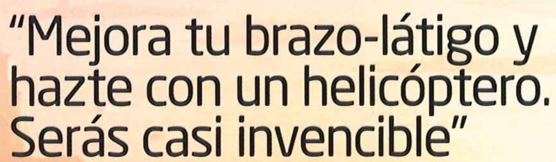
5 USA TUS BRAZOS

Cuando no te queda otra que luchar, la masa muscular es tu mejor opción para seguir con vida. Corre hacia objetos grandes, presiona B para agarrarlos y después selecciona un enemigo. Escala una pared o corre hasta que lo tengas a tiro para lanzárselo. Esto debería conservar tu barra de salud intacta.

6 POR EL AIRE



Una vez que hayas mejorado tu brazo-látigo, elige un helicóptero con LT y presiona B para hacerte con él. Pulsa A para entrar en la cabina y después Y para meterte dentro. Ahora serás virtualmente indestructible; es difícil ser detectado y matar es fácil desde arriba. Sólo tendrás problemas con otros helicópteros.



"Mejora tu brazo-látigo y hazte con un helicóptero. Serás casi invencible"

7 PUNTOS DE VISTA

Las esferas coleccionables te darán un montón de puntos de experiencia, pero encontrarlas puede ser algo tedioso y complicado. Activa la visión termal y la de infectado y ya verás como son mucho más fáciles de detectar, pero no olvides que los sensores de calor también son muy útiles para realizar esta tarea.

8 LANZAMIENTO DE ABUELAS



Aunque no tenga modo cooperativo, siempre puedes invetarte juegos de pasar el mando. Escala el Empire State Building con un ciudadano en la mano. Cuando estés arriba lánzalo todo lo lejos que puedas y sigue su trayectoria para calcular la distancia. Ahora tu amigo. El que llegue más lejos, gana.

9 HAZ TRAMPAS

Si coleccionar todos esos puntos de experiencia es demasiado para ti ¿por qué no usar unos trucos en el menú de extras? ¡Para eso está! Derecha, derecha, izquierda, abajo, arriba, arriba, abajo. Desbloquea el movimiento Body Surf que te permitirá alcanzar cualquier superficie, esfera o ser vivo.

10 OBJETOS DEL PASADO

En Times Square verás un reloj enorme que se ha parado a las 12:20. Quédate debajo de él a una hora concreta y algo divertido ocurrirá. En la zona norte de Central Park, encontrarás una pierna amputada. Se supone que iba a ser parte de la historia de otro personaje pero ahora sólo es un objeto inútil.

Detalles

The Orange Box

Half-Life 2: Episode Two
Team Fortress 2
Portal

En pocas palabras: *TF2* es parte de *The Orange Box*. Para nosotros es la mejor caja de Xbox 360 con diferencia.
Released: Octubre 2007
Score: 9/10

CAMPOS DE PRUEBA
Que no te sorprenda si al final sólo juegas en dos de los muchos mapas de *Team Fortress 2*. Dustbowl y 2Fort son con diferencia los más populares. Es una pena que los nuevos mapas de la versión PC aún no hayan llegado.

Es bastante gore, pero desde el humor.

Team Fortress 2

El shooter cómico de Valve merecía una segunda oportunidad

La historia de Team *Fortress 2* comenzó en Xbox 360 desde la inexperiencia. La poca habilidad para establecer servidores dedicados, combinada con el ambicioso número de jugadores (16), convertía cada partida en un infierno de lag.

Mientras que la versión de PC iba mejorando con el tiempo, en Xbox Live las cosas seguían igual. Pero la fase de rebelión aún estaba por llegar, poniendo las cosas aún más difíciles. Cuando los jugadores descubrieron los servidores hackeados de la versión PC decidieron hacerlo también con los de Xbox Live, empeorando aún más la situación.

Durante un año, era común entrar en un servidor para encontrar jugadores invencibles, gravedades extrañas, bases que no se podían capturar y enemigos capaces de instalar torretas dentro de tu base. Hubo quejas y peticiones, pero el solicitado parche nunca llegó a materializarse. De todas formas y a pesar de todo lo mencionado, ha conseguido sobrevivir hasta alcanzar la madurez y parece que los hackers se han aburrido y se han dedicado a otros títulos. Todavía es posible entrar en alguna partida como las antes mencionadas, pero ni de lejos es tan frecuente como antes. Además la mayoría de los jugadores cuenta con conexiones decentes por lo que, ahora, hay mucho menos lag. No había sido posible apreciar este shooter hasta hoy.

Cuando funciona correctamente, es posible apreciar las animaciones de estilo Pixar, así como los personajes y su estupendo diseño. Las numerosas clases y sus diferencias requieren cierto tiempo de aprendizaje, aunque al final acaba por convertirse en profundidad. No es difícil encontrar un personaje que nos guste. A nosotros nos encanta el espía, capaz de apuñalarte por la espalda o descubrirse como miembro del equipo contrario. Jugar como un médico también es divertido







CLASISMO
Nueve clases distintas suenan como algo difícil de aprender, pero en realidad *TF2* es un juego sencillo. El control es exactamente el mismo para cada clase, solo difiere en las habilidades especiales de cada una.

Se sigue apreciando algo de lag.

Juega! ¡Manda las mejores imágenes del juego y gana!

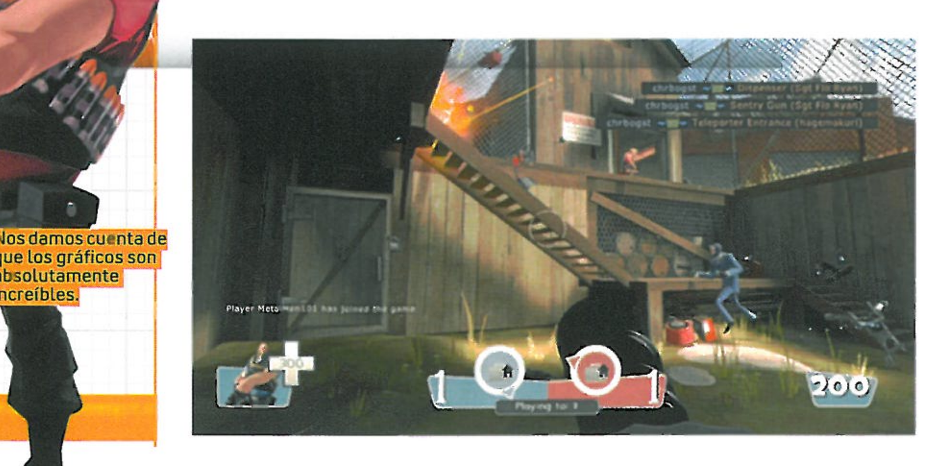
Healing: EisregenApollo

sobre todo si lo comparamos con las clases médicas de otros videojuegos: Este porta un arma de rayos que cura a distancia. Es difícil encontrar un juego con nueve clases distintas en el que todas merezcan la pena y estén equilibradas. Es cierto, Valve no le ha dado el mismo soporte que a la versión PC, pero las bases son tan sólidas que la gente sigue volviendo a por más. Aunque sólo hayas jugado una vez y no te haya interesado más, la verdad es que nunca ha existido un momento mejor para jugar a Team Fortress 2.



PUNTUACIÓN 8,0
Cuando funciona, es uno de los mejores.

Nos damos cuenta de que los gráficos son absolutamente increíbles.



Y TAMBIÉN... JUGANDO...



QUAKE IV

La gente que sigue jugando a *Quake IV* son increíblemente duchos con él, así que mejor vete preparándote para morder el polvo.

Los duelos de dos jugadores se juegan como peleas entre un gato y un ratón. Cuando un jugador gana, es difícil que el otro vuelva a intentarlo.

El lag no suele dar problemas, pero los gráficos tienden a hacer cosas raras. Tener que esperar unos dos minutos en lobby hasta que empiece la partida termina por resultar aburrido. Mientras *Quake* falte en XBLA, este segirá funcionando muy bien.

NOTA LIVE: 7



BEAUTIFUL KATAMARI

Después de años jugando en servidores mayoritariamente masculinos, choca descubrir que hay una proporción bastante alta de jugadoras online.

Encontrar una partida puede tardar un rato, a pesar de que se tratan de enfrentamientos entre dos. También existe un lobby increíble en el que podemos mover a nuestro personaje libremente, hablando con otros jugadores o jugando con los extraños objetos que aloja.

Es una diversión más que un juego de competición. Crear bolas gigantes de cosas hubiese estado aún mejor si lo hiciésemos en cooperativo.

NOTA LIVE: 5

OXM Investigates…
¿Cómo hacer un juego?

¿Crees que lo puedes hacer mejor que los profesionales? Este es tu momento.

Has jugado a *Shellshock 2: Blood Trails* y piensas que si ellos han podido hacer un videojuego y que en realidad cualquiera puede, es el momento de que enseñes tus idea para que compañías como Bungie sepan como se hacen las cosas bien. Pero ¿dónde lo envías? y ¿cuándo recibirás el cheque, antes o después de los BAFTAs?

Puede que no sea tan fácil. De entrada, tendrás que demostrar que tu idea es mejor que la de los demás. Pero no te preocupes, nosotros te ayudamos.



Consigue una oficina aquí y estrás listo.

1 Sondear editores

Dejar tu idea en una editora para que la analicen, no es tan malo como crees. Si consigues que vean símbolos de dólar o premios, entonces puede que funcione. Tienes que tener en cuenta que estás intentando captar la atención de unas personas muy ocupadas pero si la suerte está de tu parte, lo más importante es escribir el documento de "5 m. de juego" que describe lo que hace el protagonista.


De Unreal han salido montones de ideas.

2 Pásate a los mods

"El desarrollo de mods es mejor que la experiencia de trabajo" Gabe Newell dixit. A día de hoy el modding puede convertir tu juego en realidad e incluso lanzar tu carrera. Juegos como *Unreal Tournament III* o *Crysis* ponen a tu disposición el motor y las herramientas necesarias para sacarlo adelante.

3 Gana el 1er premio

Al igual que en la opción 2, necesitarás trabajar con PC aunque ahora ganarás mucha pasta. Tripwire Interactive ganó en 2004, el concurso "Make Something Unreal" con *Red Orchestra* y su juego salió adelante, con anuncio incluído.


La licencia del Unreal engine no es barata.


Pon a prueba tu creatividad con Banjo

6 Desde el principio

Y con esto queremos decir *desde abajo*. Entrar en la industria del videojuego desde el testeo o el control de calidad, significará horas de trabajo repetitivo, más parecido al infierno que a un empleo soñado. Pero tú trabaja duro y estate atento a las oportunidades. Toma ejemplo de Craig Sullivan, el diseñador de *Burnout* que empezó desde abajo, con un gran amor hacia el *Street Fighter* y un sueño. Prueba a sondear esta web: tinyurl.com/lkh6yg and tinyurl.com/dhpv95.


Si te crees un listillo, programa en XNA.


Levantar tu empresa puede ser arriesgado.

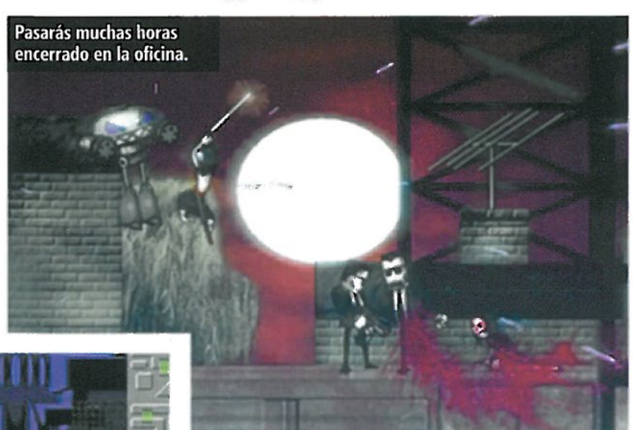
Cargarse el mundo es otra opción.

8 Desde arriba

La opción más dura y arriesgada es, con diferencia, fundar tu propia compañía para hacer un título comercial. Pero requiere horas, dinero y un gran sentido del deber para terminar las cosas a tiempo. Primero desarrolla un juego pequeño pero brillante - como *Darwinia*, de Introversion- y puede que consigas que un distribuidor online como Steam lo seleccione para su catálogo de videojuegos. Incluso puede que hagas algo de pasta, al menos para embarcarte en el desarrollo del siguiente, que por supuesto tendrá que ser mejor y más grande que el anterior...pero no pierdas tu casa por ello.

4 Crea un juego dentro de otro

Los juegos que permiten diseñar mapas como *Halo 3*, *Far Cry 2* o *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts* te dan la posibilidad de crear algo único desde el mando de la consola. Que no te limite el género, puedes convertir un shooter en un juego de carreras, ya que lo importante es que al final sea creativo. Seguro que sabrán valorar la limitación de tus herramientas.


Pasarás muchas horas encerrado en la oficina.

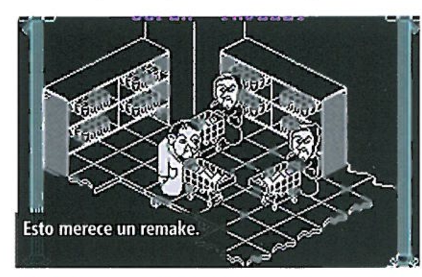

Busca un buen software de diseño.

5 La vieja escuela

No hay como crear y publicar tu juego usando los métodos y los lenguajes tradicionales. Webs como Kongregate (kongregate.com) tienen cientos de videojuegos hechos con Flash, mientras que YoYo Games (yoyogames.com) te da gratis su propio software de creación. Seguro que te facilita las cosas.

7 ¡Bravo XNA!

¡Buenas noticias! Microsof ha decidico que quiere publicar *Call Of Nature*. La iniciativa XNA ofrece las herramientas y los canales de publicación necesarios para jugos que estén pensados para la comunidad, de los cuales es posible que te hayas bajado unos cuantos en Xbox Live. Necesitarás unirte al XNA Creator's Club (creators.xna.com) y bajarte el XNA Game Studio 3.0. Tendrás que leerte los manuales para entender como funciona el código de Visual Studio. También puedes entrar en los foros a pedir ayuda.


Esto merece un remake.

9 Pregúntale a Jimmy

Nota: Puede que esto no funcione tan bien como en 1988, cuando un chaval le pidió a Jimmy Saville que le hiciese un juego en el que llevases un carrito de la compra. Así nació *Super Trolley* para los ordenadores 8bit. Era un juego caótico pero lo importante es que funcionaba.

"No hay nada como crear y publicar tu juego usando los métodos y los lenguajes tradicionales"



En tu disco

Tiramos la casa por la ventana, que por algo se acaba el verano.





Julio del Olmo
AUTOR:

Que época del año más difícil. Se han acabado las vacaciones de verano para casi todo el mundo y la vuelta a la dura rutina es un hecho. Desde la ROX somos conscientes de lo mal que todos lo estáis pasando y hemos decidido tirar la casa por la ventana. ¿Qué mejor manera de combatir el estrés postvacacional que con un DVD especial? Especial, sobre todo porque contarás con hasta quince demos para jugar. Desde títulos de lucha como Fight Night Round 4 o UFC 2009, hasta plataformas como Sonic The Hedgehog 3 o Wallace & Gromit: Fright of the Bumblebees. Si a todo esto añadimos simuladores de coches del tipo Superstars V8 Racing, juegos de acción al estilo The Wheelman o unos cuantos clásicos de Sega, nos sale un disco bastante completito. Como guinda, Texas Cheat´Em, para que juegues tus propias timbas.
Así la rutina no será tan dura.



TRUCO
No pierdas de vista a tus enemigos y utiliza Terremoto cuando te encierren.

2 X-Blades

¿Qué es?
Es un juego de acción de corte manga. Nos pondremos en la piel de Ayumi, una atractiva aventurera que recorre el mundo en busca de reliquias de antiguas civilizaciones. ¿Te recuerda a *Tomb Raider*? Pues no tiene nada que ver. Ayumi usará su espada como una maestra e irá aprendiendo nuevos movimientos que harán de ella una auténtica máquina de matar. Te enfrentarás a bestias de todas las clases y deberás salir victorioso.

Controles
Dirección Vista Dirección Salto
No se usa Ataque con espada Terremoto
LT No se usa RT Disparar LB No se usa RB No se usa

1 UFC 2009 Undisputed

¿Qué es?
El juego oficial de la prestigiosa competición de lucha Ultimate Fighting Challenge. Pese a que no es deporte muy conocido en España, en Estados Unidos tiene un buen número de seguidores. Visto lo visto en el juego, no nos extraña.
Deberás meterte en el ring para luchar contra fieros contrincantes que no dudarán en hacerte llorar sangre si no los atacas tú antes. Cuenta con grandes dosis de realismo en todos los golpes, lo que da al título un aire algo violento pero espectacular.
Podrás seleccionar uno de los más de ochenta luchadores de las cinco categorías existentes para machacar a todos tus adversarios.

Controles
Mover Agarrar Posiciones Patada izq.
Patada der. Puñetazo izq. Puñetazo der.
RT Proteger cuerpo RB Proteger cara



TRUCO
Cuando veas que rival se tambalea, lo dudes, atácale más dureza si cab



IMÁGENES

Te regalamos Cinco imágenes de jugador exclusivas de UFC 2009 Undisputed

Destripa cada vídeo y artículo incluido en el DVD de este mes y, de regalo, unas imágenes de jugador



TRUCO
Adelanta por el interior de las curvas en cuanto veas un pequeño espacio



3 Superstars V8 Racing

¿Qué es?
El campeonato de automovilismo V8 no es muy conocido en España pero seguro que después de este juego gana adeptos. Se trata de un simulador de coches muy realista, donde cualquier contacto te hará perder el control de tu coche. Sentirás la velocidad en todo momento.

Controles
Dirección Vista lateral Freno de mano Bajar marcha Vista trasera Subir marcha Freno Acelerador No se usa Marcha atrás

4 The Wheelman

¿Qué es?
Juego de acción en el que serás Vin Diesel recorriendo las calles de Barcelona. Tras el volante tendrás que desarrollar tus habilidades para cumplir con tus objetivos. Te perseguirá la policía, las bandas rivales... No tendrás un segundo de respiro.

Controles
Dirección Embestida Turbo Robo aéreo Freno de mano Entrar y salir del coche Freno Acelerar Disparar Objetivo





5 Monsters vs Aliens

¿Qué es?
Dreamworks nos ofrece la adaptación de una de sus películas de mayor éxito para la Xbos 360. Es un divertido juego de plataformas con algunas dósis de humor. Elegirás entre algunos de los personajes y disfrutarás de un juego sencillo pero muy entretenido. Un buen juego para todas las edades.

Controles
Moverse No se usa No se usa Saltar Agarrar/Soltar Atacar Atacar Activar escudo Disparar/Escupir

6 Sonic 3

¿Qué es?
Super Mario era a Nintendo, lo que Sonic era a Sega. Desde el DVD te ofrecemos la posibilidad de regresar a uno de los plataformas más jugados de todos los tiempos. Correrás con Sonic por todos los escenarios para luchar contra los eternos bichos que se cruzan en su camino. No olvides recoger todos los anillos que puedas.

Controles
Mover No se usa No se usa Saltar No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa No se usa

Contenidos

Demos

Juega con estas demos, sin esperas ni descargas...

HD Trailers

Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

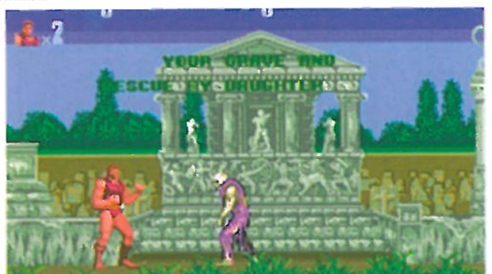
Previews

Reviews

Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.



TRUCO
Primera regla del boxeo: Nunca, pero nunca bajes la guardia o acabarás en el hospital.



7 Fight Night 4

¿Qué es?
Las grandes veladas de boxeo llegan a nuestra Xbox. Este título nos ofrece un simulador muy realista y con una alta calidad en los gráficos. Empezarás con un tutorial para que no te machaquen desde el primer momento para luego pasar a un combate real, donde se acabarán las concesiones. Tendrás que golpear muy duro para no acabar por los suelos.

Controles
Mover Control puñetazos No se usa Cargar puñetazo Cabezazo Agarrar Empujar LB Esquivar RT Protegerse

8 Altered Beast

¿Qué es?
Otro juego de plataformas que habréis jugado cientos de veces. En la Revista Oficial de Xbox nos gustan los clásicos, y este es uno de los grandes. Convertido en un gigante superciclado tendrás que enfrentarte a todo tipo de bestias diabólicas con muy malas pulgas y un aspecto bastante desastroso. Los controles son bastante simples pero es muy entretenido.

Controles
Moverse No se usa Moverse Saltar Patada Puñetazo No se usa RT No se usa



9 Shinobi

¿Qué es?
El primer gran juego de ninjas que hubo en el mercado. Todos hemos jugado a este plataformas en que usamos las estrellas ninjas como auténticos maestros. Salva a las chicas de las manos de los personajes más malos que en su día tuvo Sega. No por antiguo ha perdido toda su esencia. El regreso del Ninja.

Controles
Moverse No se usa Moverse Saltar Atacar Atacar Ninja LT No se usa RT No se usa LB No se usa RB No se usa

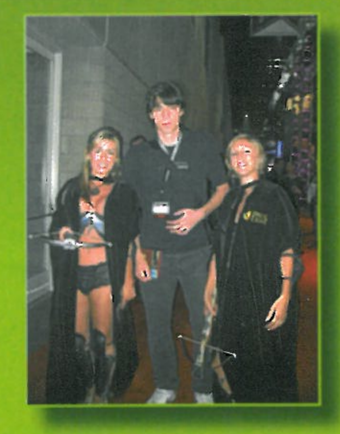


10 Comix Zone

¿Qué es?
Uno de los juegos más originales que ha habido, tanto en su época como en la actualidas. Es un plataformas diferente en que deberás avanzar por las viñetas de un comic destruyendo a unos monstruos que quieren acabar con la ciudad de Nueva York. Podrás decidir por donde ir, y así crear tu propias aventura.

Controles
Moverse No se usa Moverse Saltar Personalizar Acción Objetivo 3 LT No se usa RT No se usa LB Objetivo 1 RB Objetivo 2

Xcast raja...



Distribución digital ¿El futuro?

Con la nueva actualización del dashboard que acabamos de recibir este mismo mes se ha abierto la veda al modelo de distribución digital en Xbox 360. A partir de ahora podremos encontrar juegos que sólo existen virtualmente en nuestro disco duro a precios menores de lo habitual. Una buena iniciativa pero ¿es realmente lo que queremos los jugones de la consola de Microsoft? ¿Queremos perder el formato físico?
Todo coleccionista y/o mitómano sabe que tener su copia del juego de culto es algo impagable. Y eso es precisamente lo que las compañías parecen querer decirnos con sus nuevos modelos de distribución. Personalmente me parece una idea no demasiado interesante, puesto que haría que el mercado de videojuegos dejara de existir tal y como lo conocemos, quizás incluso frenando su expansión.
Por ejemplo, si un juego sale únicamente a través de Xbox Live, ¿para quién van los beneficios? Obviamente estos irían a parar a la sede central, dejando a las oficinas nacionales algo fuera de lugar. Esto repercutiría en la importancia de los lanzamientos a nivel nacional y en la presencia de los videojuegos en la sociedad. Es decir, acabaría siendo un paso atrás.
Y eso por no hablar que de imponerse este modelo, destrozaría el ritual que sigo cada vez que abro un juego nuevo: despegar el sello sin romperlo, colocarlo en la puerta de algún armario. Eso, es sagrado. ¿Y quién no tiene un ritual de apertura de juegos?

Número 35 Octubre 2009
www.xbox.com
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

En el próximo número...

La Guerra perfecta

Modern Warfare 2

Los últimos detalles antes del lanzamiento del juego del año

¡10 Demos!

Y además... The BIGS 2, Ice Age 3, G-Force, Xplosion Man...

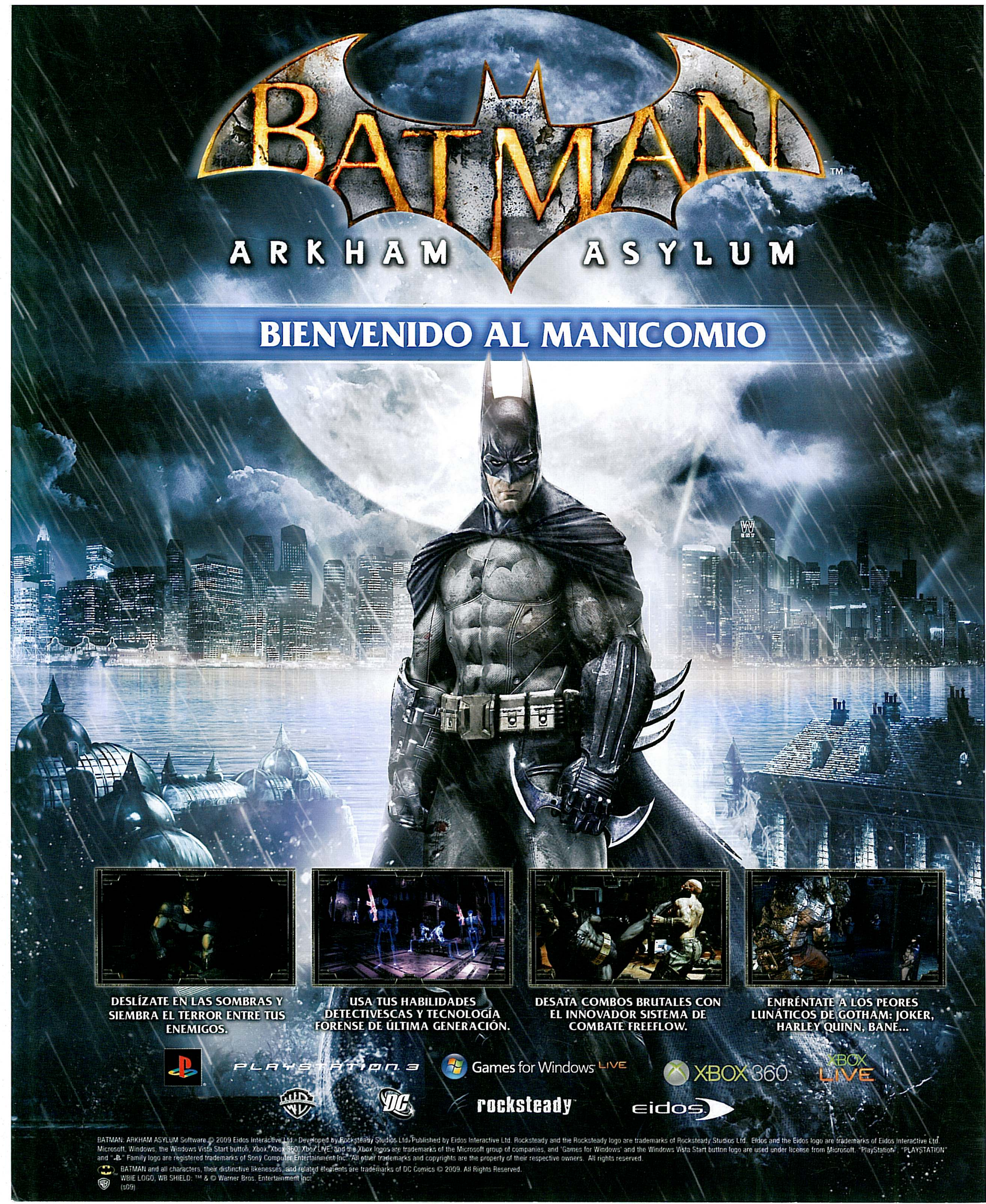

Fuel


Madden 10


Battlefield 1943


Monkey Island


NINJA BLADE
TOKIO, SIGLO XXI,
SÓLO TÚ PUEDES EVITAR
LA EXTINCIÓN DE LA HUMANIDAD
Conviértete en el Maestro Ninja Ken Ogawa
y adéntrate en un espectacular juego de acción
que te dejará sin aliento.
Domina un gran arsenal de armas y habilidades
como la visión ninja, la velocidad sobrehumana
y los golpes mortales definitivos.
www.ninja-blade.com
attack!
Microsoft
game studios
SÓLO EN
XBOX 360
FROMSOFTWARE
Jump in.
XBOX 360


BATMAN™
ARKHAM ASYLUM
BIENVENIDO AL MANICOMIO
DESLÍZATE EN LAS SOMBRAS Y SIEMBRA EL TERROR ENTRE TUS ENEMIGOS.
USA TUS HABILIDADES DETECTIVESCAS Y TECNOLOGÍA FORENSE DE ÚLTIMA GENERACIÓN.
DESATA COMBOS BRUTALES CON EL INNOVADOR SISTEMA DE COMBATE FREEFLOW.
ENFRÉNTATE A LOS PEORES LUNÁTICOS DE GOTHAM: JOKER, HARLEY QUINN, BANE...
PLAYSTATION 3
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
rocksteady
eidos
BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software © 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2009. All Rights Reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s09)